ANCHE IN ITALIA LA RIVISTA PIÙ VENDUTA NEGLI USA

INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSM

100% indipendente

il Mensile per PlayStation

IN REGALO
La Bibbia di Tomb Raider II



CRASH 3!

IL VOSTRO EROE
è tornato più bello che mai

TEKKEN 3
Tutti i Trucchi
e i Personaggi Segreti

GRANDI ANTEPRIME:
- Colony Wars 2
- MK 4
- Kain 2
- e tante altre!

Le Prime Immagini:
- Final Fantasy VIII
- Tomb Raider III

Agosto '98
N. 5
L. 7900
PLAY PRESS PUBLISHING
9 771126 490006 80005
SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

CHI AMA IL CALCIO LO GIOCA QUI!

**Il calcio dei campioni è ritornato. Rinnovato migliorato e completamente in italiano, International Superstar Soccer Pro 98 straccia qualsiasi gioco di calcio elevando alla massima potenza grafica, giocabilità e divertimento!
Tutto quello che avete sempre desiderato da un gioco di calcio oggi è realtà.
I piu' forti giocatori del mondo scendono in campo per regalarvi le più fantastiche prodezze balistiche, scatti brucianti, dribbling ubriacanti e azioni spettacolari.**

- **Tutte le più forti nazionali presenti.**
- **Nomi dei giocatori completamente modificabili a piacimento.**
- **Giocabilità superiore, per un divertimento mai raggiunto.**
- **Completa configurazione di coppe e tornei.**
- **Partecipa in tornei da 1 a 32 giocatori.**
- **Grafica fluida e dettagliata come mai vista finora!**
- **Seleziona la tattica di gioco in tempo reale.**



KONAMI

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

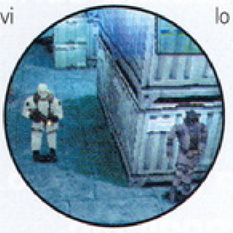
HALIFAX

www.halifax.it

La PlayStation è ormai un successo— Ora bisogna iniziare a scriverne la storia!

START

Nelle due ultime settimane ho avuto la possibilità di giocare con molti nuovi titoli per PlayStation: *Crash 3, Kain 2, Spyro the Dragon* e l'attesissimo *Metal Gear Solid*. Mentre ero impegnato a giocare con questi nuovi incredibili giochi ho capito che quest'anno la PlayStation ha raggiunto lo status di *Leggenda*. Premesso che la storia della console Sony è costellata di grandi successi e che ha lasciato già un'impronta indelebile nel mondo dei videogiochi, nel 1998 la PlayStation diventerà un vero punto di svolta nella storia del divertimento elettronico.



▲ **Sicuramente *Metal Gear Solid* si aggiungerà alla nutrita lista di classici per PlayStation.**

Per quanto possa ricordare l'ultima console che ha contribuito a diffondere i videogiochi in tutto il mondo è stata l'originale 8-bit NES della Nintendo. Anche il Super Nintendo e il Sega Megadrive hanno avuto un grande successo, ma in definitiva erano solo delle versioni migliorate delle console a 8 bit. Il Nintendo ha ottenuto lo status di leggenda grazie al raggiungimento di due importanti obiettivi. Per prima cosa è riuscito a non farsi considerare solo un "giocattolino" ed è diventato un marchio famoso in tutto il mondo. Il suo grande successo ha fatto apprezzare i videogiochi al grande pubblico e ha favorito lo sviluppo di questa industria. In secondo luogo ha portato nel settore un'incredibile creatività, con nuovi tipi di giochi che non erano mai stati visti prima. Forse non lo sapete ma quasi tutte le tipologie di gioco che comprate oggi sono nate sul Nintendo 8-bit.

Quest'anno la PlayStation ha raggiunto lo stesso obiettivo. Ha un'infinita libreria di titoli, con un imponente numero di classici riconosciuti. Grazie alle sue capacità 3-D, ha fatto nascere delle nuove ed originali tipologie di gioco. Titoli come *Resident Evil*, *Tomb Raider* e *Wipeout* saranno ricordati a lungo come grandi classici ed è la PlayStation che li ha resi possibili! La seconda parte dell'anno vedrà l'uscita di giochi incredibili che sfruttano al massimo le potenzialità della console Sony. Con questi nuovi classici in arrivo, forse è il caso di smettere di chiedersi quando uscirà la PlayStation 2 e godersi al massimo questa fine del 1998!

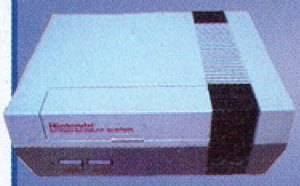
▶ ALESSANDRO FERRI

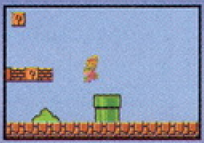


"NEL 1998 LA PLAYSTATION SARÀ UN PUNTO DI SVOLTA PER LA STORIA DEI VIDEOGIOCHI."

IMPORRE LO STANDARD

NES





▲ **Quanti Platform hanno copiato *Super Mario Bros?***



▲ **Ecco *Dragon Warrior*, il primo GDR per console.**

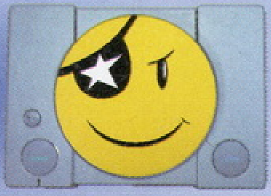
PlayStation



▲ **Senza la PlayStation non ci sarebbe mai stato un *RE2*!**



▲ ***Tomb Raider* ha completamente cambiato il 3D.**



LA COPERTINA DEL MESE

In ogni numero abbiniamo il miglior gioco del mese con uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSM. Siamo molti fieri di dare vita a piccole opere d'arte per presentare, nel miglior modo possibile, il nostro giornale. Questo mese abbiamo lavorato con Arthur Adams. Se siete amanti dei fumetti non c'è bisogno che aggiungiamo altro! Arthur ha riunito i personaggi di alcuni dei giochi più rappresentativi di questo primo semestre del 1998. Il suo stile dettagliato e il suo grande amore per i videogiochi hanno dato vita a una copertina veramente memorabile. Preparatevi in futuro ad altre opere di questo genio del fumetto americano.



Avevamo dato ad Arthur una fotocopia in bianco della copertina per fargli vedere l'ingombro dei titoli. Lui ha disegnato subito un bozzetto e ha fatto centro al primo colpo! Il disegno era praticamente perfetto, tranne Sonya che era un po' troppo muscolosa.



Dopo un paio di piccoli aggiustamenti, Arthur ha completato il disegno passandolo a china. Questa è un'immagine del risultato finale. Come vedete, ha anche colorato il disegno ad acquerello per dare indicazioni nella colorazione a computer.



Questa è l'immagine finale senza titoli. Con la colorazione computerizzata definitiva il risultato è veramente mitico! Questa è la prima e forse l'ultima volta che vedete questi grandi personaggi riuniti insieme!

PSM ITALIA
100% indipendente Il Mensile per PlayStation

Il Mensile per PlayStation • Agosto 1998, numero 5
Pubblicazione mensile della PLAY PRESS PUBLISHING srl

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
Carlo Chericoni Consulenza Editoriale
Marco Rufoloni Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Francesco Fondi Corrispondente Estero
Alessandra Borsini Diffusione
Andrea Gorello Abbonamenti

CREDITI USA

Chris Slate Supervisore Capo
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Redattore Anteprime/Recensioni
Noah Massey Redattore Strategie/Bonus
Blake Fischer Redattore Anticipazioni
Eugene Wang Direttore Artistico
Gary Liew Designer grafico

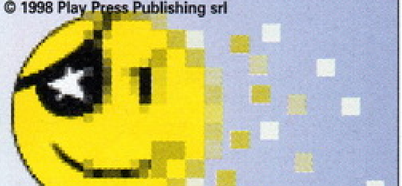
Fotografie e Contributi Artistici
Aaron Lauer, Robert DeJesus, Jeff Matsuda, Gerard Serrano, CS!, Eug!

Illustrazione di Copertina
Arthur Adams

Pubblicità
Union Media Srl - Telefono 06/3203483 - 06/3203608 - Fax 06/3203673

Si ringrazia:
Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Luca Gorello per la consulenza tecnica e il contributo artistico
Halifax S.p.A. (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **BMG Interactive** (Rosy di Bernardo), **Sony** (Tiziana Pescosolido), **Medium** (Beatrice Giannini), **CD Verte** (Sylvie Barret), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi), **Promosystem** (Stefania Tuscano), **C.T.O.** (Silvia Voltan), **3D** (Silvana Pidalà)

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma: col numero 154/98 del 7/4/98. ISSN 1126-490X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.



IL TEAM DI PSM:



ALESSANDRO FERRI
Direttore Editoriale
Ama: Avventure, corse
Hobbies: Picchiare duro sulla batteria e sui videogiochi

LUCA CARTA
Coordinamento Redazionale
Ama: GDR, "Fifa'98", corse
Hobbies: Fumetti, Film Horror/Splatter, Musica





CARLO CHERICONI
Editor Tecnico
Ama: Avventure, giochi sportivi
Hobbies: Chi ha tempo per gli hobbies

FRANCESCO FONDI
Corrispondente Estero
Ama: GDR, Sparatutto
Hobbies: Viaggiare per il mondo

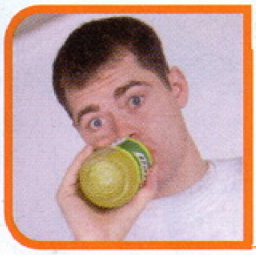




MARCO RUFOLONI
Traduttore
Ama: Piacchiaduro
Hobbies: Musica e fumetti

GIORGIO MEO
Grafico
Ama: Avventure, GDR
Hobbies: Fumetti e picchiare duro sulla carbonara

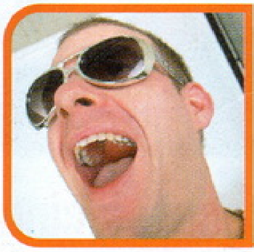




CHRIS SLATE
Redattore Capo
Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Fumetti, Pallacanestro, Film, Cartoni, Musica

STEPHEN FROST
Red. Anteprime/Recensioni
Ama: Giochi di Combattimento, GDR, Corse
Hobbies: Cartoni Giapponesi, Film, Fumetti





NOAH
Redattore Strategie
Ama: Corse, Simulazioni
Hobbies: Fare il DJ, Musica

BILL PARIS
Corrispondente dal Giappone
Ama: Simulatori di Volo, Giochi di Combattimento
Hobbies: I Film di Hong Kong





BLAKE
Redattore Novità
Ama: Corse, Giochi di Combattimento, Sparatutto
Hobbies: Scrivere Sceneggiature, Progettare Giochi

B. CHIBI-CHAN
Corrispondente dal Giappone
Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Che altro c'è nella vita oltre i videogiochi?



PSM Italia
100% indipendente – Il Mensile per PlayStation
Numero 5
Agosto 1998
PLAY PRESS PUBLISHING

Gran Turismo

► pg. 64 ◄

Nel numero precedente vi abbiamo svelato quali sono le macchine migliori di *Gran Turismo* e i trucchi per guidarle al massimo. In questo numero ci concentreremo sui circuiti. A pg. 64 troverete tutte le informazioni e i suggerimenti che vi permetteranno di vincere ogni serie di gare.



Need for Speed 3

► pg. 67 ◄

Ecco finalmente i primi codici di questo divertentissimo gioco e un'analisi approfondita della pista bonus, Empire City. La serie di *Need for Speed* ha sempre avuto un mucchio di codici e di segreti. Questo terzo capitolo segue orgogliosamente la tradizione. Se in Empire City la Polizia non vi dà tregua, noi vi sveliamo come prendere tutte le scorciatoie che vi leveranno dai guai.



Tekken 3

► pg. 68 ◄

Questo mese entriamo nel dettaglio e vi forniamo le mosse degli altri personaggi segreti. Coloro che vogliono diventare dei veri campioni di *Tekken 3* non devono assolutamente perdersi le strategie avanzate e le tattiche segrete che spieghiamo in questa guida. Abbiamo anche incluso le informazioni su come guadagnare i personaggi bonus e i costumi segreti. Finalmente potrete scoprire tutto ciò che *Tekken 3* nasconde!



COPERTINA

Un Grande Anno Per La PlayStation

Ormai abbiamo girato la boa, la prima metà del 1998 è finita!
Nei primi sei mesi dell'anno, sono usciti alcuni giochi che hanno veramente portato la PlayStation a dei livelli che nessuno credeva possibili. Anche se vi sembrerà incredibile, nei prossimi mesi usciranno dei titoli così caldi che la vostra console si squaglierà.
Andate di corsa nelle anteprime per vedere le novità che vi aspettano.



Powerboat Racing

► pg. 74 ◄



VR Sport's Powerboat Racing è basato sulla realistica simulazione delle leggi fisiche. Una comprensione base di queste ultime aumenterà le vostre possibilità di vittoria e vi aiuterà a ottenere tempi migliori.
Per offrirvi informazioni più accurate abbiamo cercato qualcuno che ha giocato per ore e ore a questo gioco. Jeff Barnhart è il produttore di *Powerboat Racing* e ha un'estrema familiarità col motore del gioco. Siamo riusciti a estorcergli dei suggerimenti che dovrebbero facilitarvi la comprensione del gioco e mettervi in grado di gareggiare subito al massimo senza perdere troppo tempo.



Menu Principale

monitor ► PG. 8 ◄
Le ultimissime dal mondo PlayStation
- Resident Evil: il Film .... PG. 8
- Gossip .... PG. 12
- D&R: il produttore di Crash 3 .... PG. 14
- Checkpoint! Il calendario di uscite di PSM .... PG. 16
- Made in Japan .... PG. 18

recensioni ► PG. 22 ◄
I giochi del mese, pesantemente testati dai nostri esperti

anteprime ► PG. 40 ◄
Le migliori dritte sui giochi più "caldi" in uscita
- Crash Bandicoot 3 .... pg. 40
- Pocket Fighter .... pg. 44
- Colony Wars: Vengeance .... pg. 45
- Mortal Kombat 4 .... pg. 46
- StarCon .... pg. 48
- N2O .... pg. 49
- Legacy of Kain: Soul Reaver .... pg. 50
- Rival Schools: United by Fate .... pg. 52
- Spyro the Dragon .... pg. 54
- Azure Dreams .... pg. 55
- The Wild 9 .... pg. 56

spaccacodici ► PG. 80 ◄
Tutti gli ultimi trucchi per i vostri giochi preferiti

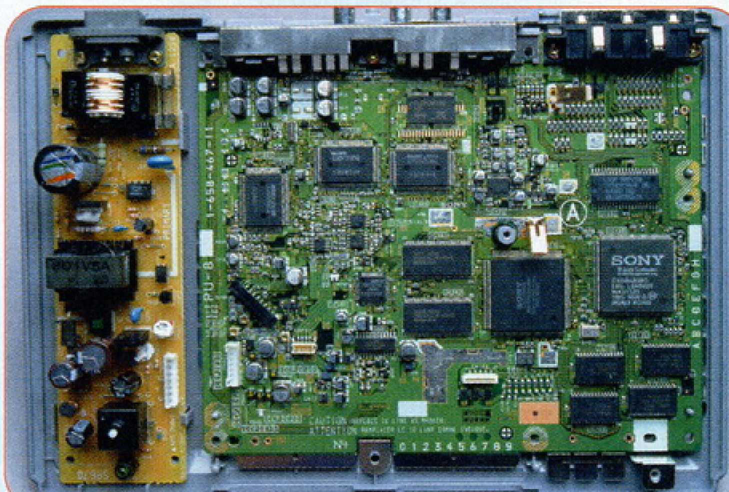
contatto ► PG. 86 ◄
Domandate e vi sarà risposto
- Forum .... pg. 87
- Fan Art .... pg. 89
- Marketplace .... pg. 94
- L'ultima Sfida .... pg. 98

reset ► PG. 96 ◄
Date un'occhiata a cosa vi aspetta nel prossimo numero!

Game Index

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da mostrarvi. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa:

Adidas Power Soccer .... pg. 35
Alundra .... pg. 76
Azure Dreams .... pg. 55
Blasto .... pg. 27
Bomba '98 .... pg. 24
Cardinal Syn .... pg. 30
Colony Wars: Vengeance .... pg. 45
Crash Bandicoot 3 .... pg. 40
Deathtrap Dungeon .... pg. 34
Einhander .... pg. 29
Gran Turismo .... pg. 64
Kick Off .... pg. 32
Legacy of Kain: Soul Reaver .... pg. 50
Mega Man Legends .... pg. 33
MLB '99 .... pg. 32
Mortal Kombat 4 .... pg. 46
N20 .... pg. 49
Need For Speed .... pg. 67
Pocket Fighter .... pg. 44
Power Boat Racing .... pg. 74
Rival Schools: United by Fate .... pg. 52
Road Rash 3D .... pg. 23
SaGa Frontier .... pg. 30
San Francisco Rush .... pg. 27
Speed Power Gunbike .... pg. 34
Spyro the Dragon .... pg. 54
StarCon .... pg. 48
Tekken 3 .... pg. 26, 68
Vs. .... pg. 28
WCW Nitro .... pg. 28
Wild 9, The .... pg. 56
World League Soccer .... pg. 31



PlayStation 101 e lode

Finalmente svelati i misteri della PlayStation

► pg. 36 ◄

Avete mai letto con gusto una recensione o un'anteprima, solo per rimanere confusi di fronte a un termine tecnico che non riuscite a capire? Beh, questo non accadrà più! L'articolo "Bonus" di questo mese vi chiarirà il complicato mondo della tecnologia. Entreremo all'interno della PlayStation per capire i trucchi tecnici che permettono di realizzare i giochi della nuova generazione. Dopo aver letto questo articolo dovreste farvi un'idea di come funziona la vostra console preferita e di quello che i programmatori possono o non possono fare con questo hardware. La prossima volta che parlerete di videogiochi stupirete tutti grazie alle vostre approfondite conoscenze tecniche.

Al giorno d'oggi, queste notizie sono solo a un clic su Internet. Ma in rete non avete gli articoli accurati di PSM con più dettagli e informazioni extra. Noi scaviamo a fondo per darvi la vera notizia dietro ai titoloni.

Resident Evil: il Film

PSM vi rivela i segreti su questo attesissimo film

Dopo aver letto l'articolo sui film tratti dai videogiochi nel numero precedente, un fan americano di PSM coinvolto nella realizzazione del film di *Resident Evil* ci ha portato una copia della sceneggiatura. La versione che abbiamo letto noi non è ancora quella definitiva, ma senza dubbio è una delle ultime revisioni.

La storia è stata scritta da Alan McElroy, lo stesso che ha sceneggiato il film su Spawn. Anche se non è la migliore sceneggiatura mai scritta, riesce comunque a catturare abbastanza bene l'atmosfera del gioco. Ci sono le premesse per un buon film, specie per le scene d'azione e per quelle horror. **ATTENZIONE:** se non volete rovinarvi la sorpresa NON andate oltre. Se però siete appassionati di *Resident Evil* quanto lo siamo noi, non riuscirete ad aspettare per scoprire tutto su questo film!

Inizia tutto con uno strano incidente nella Foresta Raccoon. Degli strani animali stanno massacrando i campeggiatori ed i ranger del parco. Per fare luce sul mistero viene mandata una squadra SWAT. Anche questa viene rapidamente distrutta dagli esseri mostruosi che si nascondono nella foresta. Le cose si fanno serie ed il governo entra in campo richiamando in servizio Wesker (che è in un manicomio per ragioni che non vengono spiegate). Il veterano ha il compito di introdursi in un laboratorio nella foresta, ufficialmente la sua missione è di salvare degli scienziati che lavorano lì. Wesker raduna una squadra formata da alcuni agenti scelti, ognuno con una particolare abilità: Barry Burton è un esperto di faccende militari che ora si è ritirato e gestisce un ristorante, Chris Redfield è un esperto di combattimento, Jill Valentine è esperta di armi e Brad Vickers è il medico. All'insaputa di tutti, però, Brad è un impostore di nome Mike e sta cercando di trovare la sua ragazza Becky, che faceva parte della squadra SWAT originale morta nella Foresta Raccoon.

La squadra arriva nella foresta e viene immediatamente attaccata da dei cani mutanti. Il gruppo trova rifugio in una sinistra villa/laboratorio. All'interno della casa la situazione si fa incandescente. Saranno costretti ad affrontare cani mutanti, vespe giganti, tarantole velenose e naturalmente zombie. E' un crescendo di azione e tensione, mentre il gruppo comincia ad assottigliarsi a ogni nuova minaccia che si manifesta e le munizioni diminuiscono sempre di più. Quando alla fine trovano gli scienziati che avrebbero dovuto salvare, si scopre che tutta la missione era una trappola. Erano stati mandati lì solo per essere infettati dal T-Virus e per diffonderlo nel mondo. Jill e Chris, gli unici sopravvissuti prendono un campione dell'antidoto e fuggono dall'edificio pochi secondi prima di una terribile esplosione. I due eroi non sono ancora salvi; Tyrant (che in realtà è Wesker mutato) li inseguirà per finirli. Dopo lo scontro finale con il perfido mostro, i nostri eroi prendono l'antidoto ed escono fuori alla luce del tramonto. L'attuale taglio del film è ultraviolento. Sarà interessante vedere se l'obiettivo è quello di ottenere una qualifica PG-13 o se il regista è intenzionato a fare un film per tutti con una "R". E' anche interessante notare come non ci sia alcun riferimento alla squadra S.T.A.R.S. o all'Umbrella Corp. In ogni caso la sceneggiatura è una buona base per un film dalle grandi potenzialità. Non vediamo l'ora di scoprire come sarà il risultato finale.





Scene Memorabili

Anche se i dialoghi del film non sono un granché, ci sono diverse scene che vi terranno col fiato sospeso:

- I membri del team camminano guardinghi in una stanza piena di cadaveri che potrebbero essere zombie (che brividi!).
- Un ragno gigante attacca la squadra rimasta ormai senza munizioni, mentre continuano ad arrivare gli zombie.
- I membri della squadra vengono intrappolati in un ascensore di servizio, dove vengono circondati da calabroni mutanti.
- E quale film di *RE* sarebbe completo senza la scena della doccia di Valentine?

Dal Gioco al Film

Molte delle scene del film sono state prese direttamente dal gioco. Probabilmente si vuole dare ai fan qualcosa che apprezzeranno e riconosceranno, senza infastidire gli altri spettatori con citazioni un po' sciocche.



▲ Chi potrebbe dimenticare questa classica scena dove lo zombie si gira e vi guarda con il suo occhio spento? Aspettatevi di ritrovarla nel film.



▲ I cani che saltano dalla finestra sono una delle scene più memorabili del gioco, e si adattano perfettamente al tono del film.

RECENSIONI PERIFERICHE

Il Controller Analogico Dual Shock della Sony
DATA DI USCITA: 8 Maggio
PREZZO: 80.000 circa

Pochi mesi fa uscì in Italia l'attesissimo controller analogico, ma senza la vibrazione che originariamente avrebbe dovuto avere. Ora la Sony ha distribuito sul mercato un nuovo joypad che non solo vibra, ma ha due vibrazioni a diversa frequenza. Il Dual Shock ha la stessa forma del precedente pad analogico, con alcune modifiche ai tasti R – L che ne rendono più facile l'utilizzo. Uno dei maggiori cambiamenti è costituito dalle leve dei joystick analogici. Mentre le precedenti erano a forma concava, queste hanno una forma arrotondata a fungo, con superficie in gomma più facile da afferrare.



Il pad è più pesante e un po' più largo del suo predecessore. La cosa non ci sorprende visto che al suo interno sono stati inseriti i meccanismi necessari a farlo vibrare a due differenti velocità.

La EA Sports Presenta i Nuovi Titoli All'E3

Quest'anno la EA intende riprendersi lo scettro

Alla E3 (Fiera del divertimento elettronico che si tiene ad Atlanta) le compagnie hanno cominciato a darci un'idea dei loro nuovi giochi e delle future strategie commerciali. La Electronic Arts quest'anno ha un sacco di progetti, specie nel settore sportivo. Visto che nell'anno passato la Sony ha fatto la parte del leone in termini di tecnologia, la EA si è impegnata a sviluppare nuovi motori grafici per i suoi titoli sportivi più famosi. *John Madden* e *NCAA Football* saranno finalmente in 3-D e ancora più realistici. In fila c'è anche il seguito di *PGA Tour Golf: Tiger Woods '99*. E finalmente la EA pensa di dare un successore alla sua serie *FIFA: World Cup '98*. Concludendo la EA è pronta a riconquistare la fama di miglior produttore di giochi sportivi. Dovrebbe essere una buona notizia per i fan.



▲ Riuscendosi ad accaparrare un testimonial come Tiger Woods per il suo nuovo gioco sul golf, la EA ha messo a segno un colpo da maestri.



▲ Nel nuovo *Madden* vi sentirete parte dell'azione. Ecco Brett Favre che lancia via la palla per non subire un placcaggio.



▶ La serie FIFA è famosa per la sua grande giocabilità. La nuova versione non dovrebbe essere diversa.

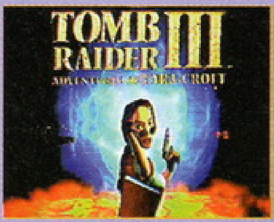


◀ La serie NCAA Football è stata rinnovata col nuovo motore poligonale della EA. Aspettiamo per vedere le reazioni del Team Sony a questi nuovi giochi.

Tomb Raider III

Lara Croft è pronta a tornare su PlayStation

Si sono sentite molte voci su questo gioco. Qualcuno ha anche detto che sarebbe uscito solo su PlayStation 2, invece ecco arrivare puntualmente la terza parte delle avventura di Lara con il classico titolo di *Tomb Raider 3*. La grafica e il motore di gioco sono stati pesantemente ritoccati. Ora il gioco è in alta risoluzione e gli effetti luce sono più curati. Anche l'acqua è resa in modo più realistico grazie al nuovo effetto di trasparenza. Il gioco dovrebbe supportare il pad analogico (una leva pilota Lara, mentre l'altra controlla l'inquadratura) e anche le vibrazioni del Dual Shock. Nei 15 livelli di gioco troveremo nuove armi, nuovi veicoli e nuovi modi d'interagire col fondale. Per esempio Lara potrà sorpassare i dirupi attaccandosi alle liane come Tarzan. Seguendo la moda di *Tenchu* e *Metal Gear Solid*, ci saranno dei livelli in cui Lara dovrà cercare di portare a termine la sua missione senza farsi vedere dai nemici. Le ambientazioni dei livelli spazieranno da Londra fino all'India, con una capatina anche nella misteriosa Area 51. Quello che sembra non essere cambiato sono la grande quantità di enigmi che dovrete risolvere e le tante trappole che dovrete superare. Dopo questa veloce anteprima, aspettatevi nel prossimo numero altre notizie sull'archeologa più sexy del modo dei videogiochi.



▶ Lara è tornata! Il nuovo *Tomb Raider 3* manderà in estasi i fan di tutto il mondo. Chissà che fine hanno fatto "Le Avventure di Lara Croft"?

◀ Il nuovo motore grafico 3D renderà ancora più realistiche le ambientazioni di questo mitico gioco.



NOTE

Ecco notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation.

► Il presidente della Sony Computer Entertainment, Teruhisa Tokunaka ha dichiarato ufficialmente che l'attesissima PlayStation 2 potrebbe essere basata sul sistema DVD.

► La Capcom ha annunciato che ci sarà una seconda collezione di Street Fighter. Questo nuovo volume conterrà *Street Fighter II* nelle versioni Championship e Hyper Fighting.

► Eddie lo Zombie, la Mascotte degli Iron Maiden, sarà protagonista di un suo gioco per PlayStation che uscirà a Settembre. Sviluppato dalla Synthetic Dimensions, il gioco presenterà Eddie in azione su dei livelli ispirati alle copertine degli album degli Iron Maiden.

► La Sony ha acquistato una pagina intera su alcuni famosi quotidiani italiani, per ringraziare tutti coloro che avevano fatto campagne denigratorie nei confronti di *Resident Evil 2*. Grazie anche a questi attacchi morali, il gioco ha venduto più di 100.000 copie. Risultato eccezionale per il mercato italiano. Alla faccia di chi gli vuole male!

► La GT Interactive ha acquistato i diritti per pubblicare il terzo episodio della serie di Discworld per la PlayStation. Questi giochi d'avventura basati sui racconti di Terry Pratchett sono noti per il loro umorismo. Questo terzo titolo intitolato *Discworld Noir*, dovrebbe uscire alla fine di quest'anno.

► Nei prossimi giorni i negozi americani saranno invasi da una serie di action figures ispirate a *Tekken 3*. La serie comprenderà i seguenti personaggi: Nina Williams, Yoshimitsu, Paul Phoenix, Heihachi e Jill Kazama. Costeranno circa 10$ (£17.000) l'uno.

(Continua a pg. 10 ►)

La vibrazione è ovviamente il punto forte del controller Dual Shock. Il feedback tattile (vibrazione) dà a giochi come *Tekken 3* e *Dead or Alive* una marcia in più. Ora potrete sentire il gioco rispondere ai vostri comandi. *Gran Turismo* è un buon esempio di quello che può farvi percepire la vibrazione dual shock. Quando correte durante la gara percepite un ronzio di fondo, e quando urtate qualcosa avrete a che fare con una vibrazione più forte e violenta, quasi uno scossone. Il successo del Dual Shock dipenderà dal numero di giochi che lo supporteranno, e da come verranno sfruttate le vibrazioni. Attualmente ci sono solo pochi giochi configurati per la vibrazione. Anche tra i titoli in uscita non sono molti quelli che sfrutteranno al massimo le potenzialità di questa nuova tecnologia. Questo di certo cambierà col tempo. Avremo un sacco di giochi che incorporeranno interazioni di vario tipo. Siamo sicuri che voi non vorrete perdervi la possibilità di calarvi maggiormente all'interno del gioco. Arriveranno inevitabilmente altre pad interattive (ne aspettiamo a breve una della Interact), ma per ora il Dual Shock è l'unico disponibile. Dovreste esserne felici visto che si tratta comunque di un ottimo prodotto.

GIUDIZIO: ★★★★1/2

La PlayStation Arriva a Cifre Record

Si fermerà mai il fenomeno della Sony?

Le vendite della PlayStation Sony hanno raggiunto la stupefacente cifra di 10 milioni di esemplari solo negli Stati Uniti e 30 milioni in tutto il mondo. La Sony ha attribuito questo successo alle fantastiche vendite del 1997 e all'ottima partenza di quest'anno. Per celebrare queste cifre la Sony ha lanciato un concorso in cui mette in premio delle PlayStation e dei controller dual-shock a edizione limitata.

In un annuncio pubblico il presidente della Sony, Nobuyuki Idei ha dichiarato che la società non ha bisogno di partecipare alla produzione di grandi film come *Titanic* o *Fanteria dello Spazio* visti gli incredibili utili che gli derivano dalla PlayStation. Per darvi un'idea sulla diffusione della console Sony, vi basti sapere che il Super Nintendo nei suoi giorni migliori raggiunse la cifra di 38 milioni di esemplari venduti in tutto il mondo. La Sony si aspetta di battere questo, e chissà quanti altri record entro la fine dell'anno. Una cosa è certa, la PlayStation sta diventando davvero un fenomeno di massa. A noi giocatori spensierati questo non può che far piacere.



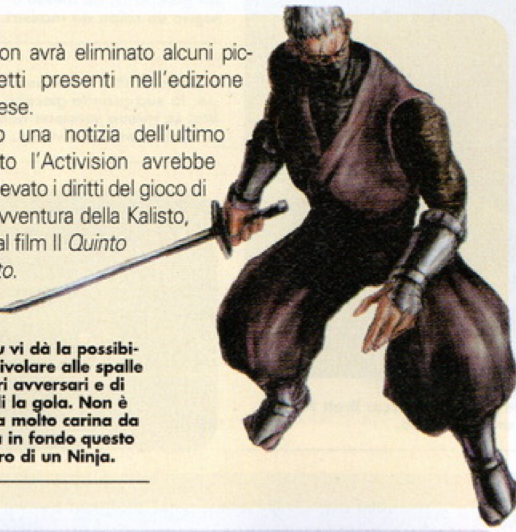
▲ **La Sony regalerà ad alcuni fortunati vincitori questa rarissima versione blu della PlayStation!**

Arriva Tenchu!

La Activision acquista Tenchu dalla Sony giapponese

È stato confermato che la Activision ha acquistato i diritti per pubblicare *Tenchu* negli U.S.A. ed in Gran Bretagna; di conseguenza aumentano anche le possibilità di vederlo distribuito anche in Italia. *Tenchu* è il più realistico gioco sui Ninja che sia mai stato realizzato. Il vostro scopo è aggirarvi in delle piccole cittadine giapponesi nel tentativo di portare a termine varie missioni e compiere sanguinosi delitti. Per battere le grandi offerte di altre società interessate a distribuire questo titolo in Occidente, la Activision ha dovuto sborsare parecchio denaro. Speriamo che ne sia valsa la pena. La compagnia prevede di venderne almeno 700.000 copie. *Tenchu* sarà disponibile a settembre, dopo che l'Activision avrà eliminato alcuni piccoli difetti presenti nell'edizione giapponese.

Secondo una notizia dell'ultimo momento l'Activision avrebbe anche rilevato i diritti del gioco di azione/avventura della Kalisto, ispirato al film Il *Quinto Elemento*.



▶ ***Tenchu* vi dà la possibilità di scivolare alle spalle dei vostri avversari e di tagliargli la gola. Non è una cosa molto carina da fare, ma in fondo questo è il lavoro di un Ninja.**

La Sedia Definitiva per Giocare

Una compagnia chiamata BSG Laboratories ha realizzato un accessorio che nessun fissato di videogiochi si potrà lasciar sfuggire. L'Intensor è una sedia ergonomica dotata di cinque altoparlanti amplificati. Potete collegarla con un qualsiasi sistema dotato di un'uscita per il sonoro. Assieme con l'imponente sistema di cinque altoparlanti c'è una risposta tattile configurabile. L'Intersor è stata realizzata in modo che il sonoro faccia vibrare la sedia. Abbiamo passato solo 10 minuti su questa sedia delle meraviglie e vi garantiamo che vi cala completamente nell'universo del gioco facendovi sentire quelle sensazioni che altre periferiche non riescono a darvi. Insomma, potrete sentire le vibrazioni col sedere! L'Intensor dovrebbe costare al pubblico una cifra attorno i 300$ (circa £ 540.000). Dovrebbe essere disponibile entro il prossimo autunno ed in seguito dovrebbero uscire i primi accessori. Presto potremo provare anche la versione definitiva, quella che verrà messa in commercio. PSM vi fornirà un rapporto completo sulle sue possibilità e vi dirà se vale la pena di spenderci tutti quei soldi.



▶ **E' in arrivo la sedia Intensor che vi avvolgerà nel suono dei suoi cinque altoparlanti. E' anche stata progettata per vibrare a seconda dell'input audio.**

NOTE

(◀ *Continua da pg. 9*)

La Psygnosis ha annunciato di essere interessata alla creazione di una linea Psygnosis Sports. Con i suoi prodotti dedicati al calcio, la compagnia ha fatto solo dei timidi tentativi per saggiare il mercato dei giochi sportivi. Non sono stati annunciati quali titoli dovrebbero essere prodotti dalla nuova divisione.

La Hasbro ha acquistato i diritti di molti vecchi classici dell'Atari. Il progetto è di rivedere quei giochi e di ricavarne versioni più moderne. " Per rinverdire i classici Atari pensiamo di usare la stessa strategia aggressiva usata per *Frogger* ", ha spiegato un rappresentante della Hasbro. La prima uscita prevista è il rifacimento 3-D di *Centipede*.

I programmatori delle prime versioni di *Wipeout* e *Pandemonium* hanno fondato una nuova società di sviluppo chiamata Shaba Games. Il loro primo prodotto sarà *SlipGroove*. Il gioco è presentato come una "Corsa fuoribordo" e sarà caratterizzato da gare ad alta intensità e da una modalità "stunt".

Anche l'Activision si è gettata nel mercato dei remake. Il loro primo progetto e basato sul classico *Asteroid*. Sperano di rivitalizzare il gioco dandogli una grafica 3-D e una nuova meccanica.

La Electronic Arts ha acquistato la Tiburon Entertainment, la compagnia responsabile per l'ultima generazione di giochi come *Madden* e *NCAA Football*. Questa mossa dovrebbe rinforzare lo sviluppo interno della EA e permettergli così di mantenere alti gli standard qualitativi.

La Sony giapponese ha permesso alla Polys (la squadra di sviluppo che ha creato lo stupefacente *Gran Turismo*) di fuoriuscire e diventare una società di sviluppo indipendente. La nuova compagnia si chiamerà Polyphony Digital. A dispetto delle voci che li vedevano già al lavoro con *Gran Turismo 2*, la squadra è ora libera di controllare il proprio marketing e di realizzare giochi per altre compagnie.



ASCII Sphere 360
DATA DI USCITA: 3° trimestre '98
PREZZO: da definire

La Sphere si basa sul controverso sistema Space Orb creato dalla Space Tek per il PC. La ASCII ha trasferito questa tecnologia anche su questo joypad PlayStation. È un controller dalla forma ergonomica con una palla in cima. Ruotatela a sinistra ed il personaggio si sposterà a sinistra. Spingetela verso l'alto ed egli si muoverà in alto, e così via. Il maggior problema della Sphere è la compatibilità con i giochi già esistenti. E' già supportata da *Forsaken* e *MDK*. In futuro dovrebbero essere molti i giochi a sfruttare questo nuovo sistema di comando. Intanto la Sphere ha molte modalità che la rendono utilizzabile come un qualsiasi controller tradizionale. Questi settaggi preconfigurati possono essere cambiati anche durante lo svolgimento del gioco. Quello che però rende questo controller degno di un'occhiata più approfondita è la sua possibilità di simulare il funzionamento analogico. La Sphere è in grado di elaborare il controllo digitale in modo da rendere analogico qualsiasi tipo di gioco. Il prototipo esclusivo che la ASCII ci ha mostrato funziona proprio come promesso, anche se ha qualche difetto. Lo abbiamo usato con alcuni dei nostri giochi preferiti con risultati alterni. Rimanete sintonizzati per una recensione definitiva.

Novità su Final Fantasy VIII

Prime Immagini e Notizie



Squall è armato con un particolare tipo di arma chiamata gunblade: una pistola che ha una lama al posto della canna.

Il 15 maggio la Square ha tenuto una conferenza in cui ha ufficialmente presentato il seguito del loro GDR più famoso: *Final Fantasy VIII*. Tetsuya Nomura, il creatore dei personaggi ha dichiarato che la storia è incentrata su due protagonisti: Laguna Loire e Squall Leonhart. Nella trama sarà coinvolta anche una donna che probabilmente li farà innamorare entrambi. Infatti l'amore sembra essere il filone portante della trama, almeno secondo le dichiarazioni del vice presidente della Square, Hironobu Sakaguchi. Dal punto di vista grafico il gioco è veramente incredibile. I fondali sono ancora più belli e curati di quelli visti in *FFVII*. Ci sono anche grandi novità per quel che riguarda lo stile di disegno. Il gioco è infatti caratterizzato da un tratto più realistico. I personaggi, più grandi e più proporzionati hanno perso quel look da cartone animato che ha caratterizzato i precedenti capitoli della serie. Forse, per molti di voi (e anche molti di noi della redazione) questa novità non sarà molto gradita, ma alla Square hanno voluto realizzare un gioco più adatto al mercato occidentale. Tecnicamente, i personaggi saranno coperti di texture (come quelli di *Tekken 3*) e appariranno tutti contemporaneamente sulla mappa di gioco (prima appariva solo il personaggio principale). Tra come vengono mostrati i personaggi durante i filmati e come vengono visualizzati durante il gioco, non c'è molta differenza. La Square ha dichiarato che la recitazione dei protagonisti sarà la più curata che si sia mai vista su un GDR. Anche gli ambienti in cui si svolge l'azione sono molto realistici. Nel corso dell'avventura vi capiterà di incontrare ristoranti, agenzie per l'affitto di veicoli e macchine parcheggiate. Non sappiamo ancora se anche in questo gioco ci saranno i Chocobo. Anche il sistema di magia sembra essere stato modificato. Dimenticatevi le "materie" e preparatevi a qualcosa di molto simile a quello che si è visto nel gioco *Soukaigi*. Il metodo con cui si svolgeranno gli scontri con i nemici non è ancora stato rivelato, come rimane ancora un mistero se ci saranno gli snervanti combattimenti casuali. Quelli tra voi che proprio non riescono ad aspettare, potranno trovare una demo del gioco inclusa nella versione nipponica di *Brave Fighter Musashiden*.

Non perdete d'occhio le pagine di PSM perché appena avremo altre notizie su *Final Fantasy VIII* le pubblicheremo a costo di ritardare l'uscita del numero. Ed ora cominciate pure a Fantasticare!



La Conferenza Stampa in giappone



Come potete vedere la Square ha scelto un look molto realistico per realizzare i personaggi del gioco.

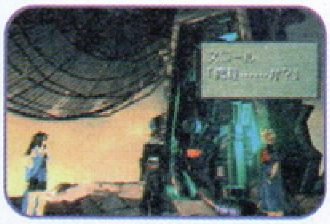
Love Story?

Sembra che il tema dominante del gioco sia l'amore e queste immagini lo confermerebbero.





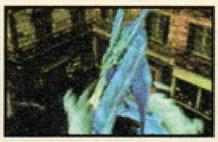




Il Sistema di Combattimento

Sarà lo stesso o sarà completamente diverso? Per ora tutto quello che abbiamo sono queste immagini...







Le super magie sembra che non siano sparite! Ehi, ma questo non è il Leviathan?







A giudicare da queste foto, sembra che il sistema di Limit Break di *FFVII* non sia stato eliminato.







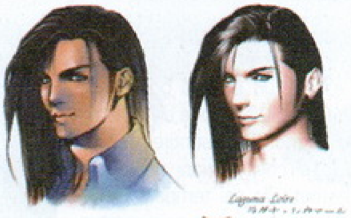




Da queste immagini potete vedere come lo stile di *Final Fantasy VIII* sia più realistico e cupo del suo predecessore.



Wow! Che yacht club! In *FVIII* non ci saranno solo ambienti cupi, ma anche molti fondali luminosi. In fondo se si parla d'amore c'è bisogno di posti romantici come questo.



Questo è Laguna Loire, un simpatico ragazzo di 27 anni con un forte senso della giustizia. Originariamente era un Soldier, ma ora è solo un giornalista che combatte per la verità.



Squall Leonhart è un giovane di 17 anni con una grossa cicatrice sulla fronte. Freddo e inespressivo è il classico lupo solitario. In alcuni atteggiamenti ricorda molto Cloud.

GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli; cercate le dritte, volete sapere da dentro ciò che sta succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate...

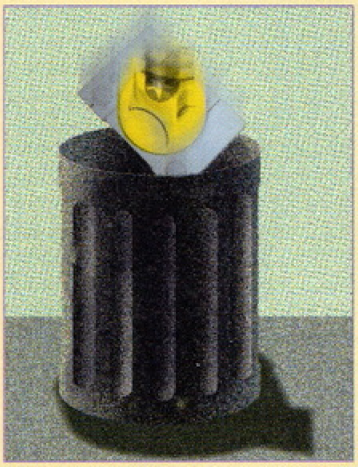
La Activision Ama Molto il Giappone

Fonti interne alla Activision ci hanno fatto intendere di voler importare in Occidente alcuni dei migliori titoli usciti in Giappone. Tra i giochi sotto osservazione ci sono *Bust-A-Move* della *Enix* e *Tobal 2* della Square. La Enix non ha ancora pubblicato in Occidente nessuno dei suoi titoli. La sua popolarissima simulazione della danza (i cui meccanismi sono molto simili a *Parappa the Rapper* della Sony) potrebbe ottenere degli ottimi risultati di vendita anche qui da noi. Si sono invece sentite molte voci attorno al bellissimo picchiaduro della Square, *Tobal 2*. Qualche mese fa, la Square e la Sony avevano dichiarato che non avrebbero mai importato questo gioco in Occidente, adducendo come scusa le scarse vendite del primo *Tobal*. Tuttavia, visti i miglioramenti alla meccanica di gioco e alla grafica, sono in molti a chiedere la versione occidentale di *Tobal 2*. Le date di uscita per entrambi i giochi sono ancora sconosciute, visto che i contratti non dovrebbero essere stati ancora firmati. Tenete le dita incrociate!

Nessuna Compatibilità tra PS e PS2

La concorrenza tra sviluppatori di giochi per PlayStation sta raggiungendo i livelli massimi. Gli editori minori si lamentano della difficoltà di riuscire a creare un titolo che possa reggere il confronto con le mega-produzioni delle software house più importanti. Anche quando il gioco è di buona qualità, la concorrenza con gli innumerevoli altri titoli presenti sul mercato è così alta che è difficile trarne un profitto. Anche se i possessori della console Sony sono sparsi in tutto il mondo, non bastano per assorbire l'enorme numero di titoli che escono sul mercato.

Di fronte ad un mercato software per la PlayStation sempre più affollato, gli editori stanno insistentemente chiedendo alla Sony di non rendere la PlayStation 2 compatibile con l'attuale PlayStation (comunque niente è ancora stato deciso definitivamente). La piena compatibilità tra le due console farebbe sì che all'uscita la PlayStation 2 avrebbe già più di 500 giochi pronti ad aspettarla e quindi un mercato già inflazionato. Secondo gli editori quindi, gli acquirenti potrebbero essere invogliati ad acquistare i vecchi giochi invece di quelli appositamente realizzati per la PS2. L'industria sostiene che più giochi ci sono e più sono felici i giocatori, ma questo urta contro gli interessi dei piccoli sviluppatori.



▲ Aspettate! Non buttate via la PlayStation! Anche quando uscirà la PS2 vi potrebbe servire ancora per far girare i vecchi giochi.

Dragon Quest VII Sbarca in Occidente

La Enix è conosciuta dai giocatori di GDR per la serie Dragon Quest. Non avendo avuto notizie di *DQVII* al recente Tokyo Game Show, abbiamo deciso di indagare a fondo per scoprire qualcosa su questo seguito molto atteso. Secondo le nostre fonti giapponesi, la Enix ha aperto un dialogo con molti grandi editori americani riguardo una possibile edizione occidentale e questo favorirebbe anche un'eventuale distribuzione italiana. I motivi per cui *DQVII* non è stato presentato al Tokyo Game Show, sembra che si debbano ricercare nel fatto che è ancora in una fase di transizione con molte caratteristiche che non rispondono agli standard della Enix. Naturalmente tutto sarà al massimo per la versione finale.



▲ *Dragon Quest* ha dominato il genere GDR sul Nintendo, ma molti capitoli di questa saga non sono mai arrivati sul mercato italiano.

La PlayStation Permetterà Finalmente di Giocare Online?

Recenti comunicati della Microsoft e della Sony fanno intendere che la prossima PlayStation potrebbe essere un set-top box come l'M2 e il Pippin. Con set-top box si intende un sistema che permette di vedere i video CD, di sentire musica, di far girare videogiochi e che funzioni addirittura come un terminale Internet. Fin dai tempi del CD-I Philips, questo tipo di elettrodomestico non sembra aver riscosso grande successo tra il pubblico.

La Sony ha diramato due comunicati riguardo a dei prodotti futuri basati sulla tecnologia WebTV della Microsoft e su sistema operativo Windows CE. Sembra che alcuni prodotti futuri della Sony verranno forniti con licenze d'utilizzo di Windows CE. Inoltre sembra che la tecnologia WebTV, in cui la Sony ha investito molto, verrà usata su diversi prodotti di tipo elettronico. Nei comunicati non si è mai parlato esplicitamente di PlayStation 2, anche se molti nel settore sono convinti che sotto ci sia molto di più di quello che è stato detto.

La possibilità che la PlayStation 2 sia collegabile alla WebTV potrebbe aprire miriadi di nuove possibilità di gioco in rete per i possessori di console (vista la velocità di connessione della WebTV). In più gli elementi di Windows CE che la Sony sembra aver preso in licenza potrebbero permettere di collegare una PlayStation a un PC.

Infine vogliamo ricordarvi che per ora queste sono solo supposizioni, anche se ci sono buone possibilità che si realizzino.



▲ Con la tecnologia WebTV, la PlayStation 2 diventerà la macchina definitiva per il gioco online? Hmmm, potrebbe...



RACE LEADER STATION
VELOCITÀ
A TENUTA DI POLTRONA
RACE LEADER STATION
With Pedals
PlayStation Steering Wheel
Versatile, regolabile in altezza e inclinazione, cambio stile Formula 1, fissaggio con potenti ventose, Race Leader Station lo posizioni tra le gambe e tiene oltre la strada.
Per Sony PlayStation ™
Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.
distribuito da:
Db-Line
DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi,19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL.Rivenditori 0332/749050
FAX 0332/749090
http://www.dbline.it - email: info@dbline.it
Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL
Ubi Soft
via Anfiteatro, 5
20121 Milano
tel.02/86.14.84
fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it
Ubi Soft ENTERTAINMENT
Clic communication
© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

D&R

Jason Rubin è il presidente e co-fondatore della Naughty Dog. Fin dalla sua fondazione nel 1986, la compagnia ha lavorato su una miriade di giochi, tra cui: Way of the Warrior per 3DO, Kief the Thief per PC, Rings of Power per Genesis, e ovviamente la serie di Crash per PlayStation. Jason attualmente è il produttore e uno degli animatori di Crash 3. Recentemente abbiamo parlato con lui di un sacco di cose...



PSM: OK, prima domanda: quante volte devi girare su te stesso prima che ti venga da vomitare?
Jason: [risata] Tante. E' una cosa che ho imparato ai tempi del college. Era una delle prove d'ammissione alla mia confraternita!

PSM: Quanto ci è voluto a sviluppare *Crash 3*?
Jason: Un attimo, vediamo... abbiamo cominciato il 6 gennaio. Quindi tre mesi.

PSM: E pensate di uscire entro la fine dell'anno?
Jason: Hai indovinato!

PSM: Non è che ci stai raccontando una balla pazzesca!
Jason: No, siamo conosciuti come una delle squadre più veloci sul mercato. Il primo *Crash* ha richiesto 18 mesi, *Crash 2* solo 13 mesi e questo dovrebbe richiederne 9.

PSM: In *Crash 3* avete intenzione di cambiare la struttura di gioco?
Jason: La struttura del gioco non dovrebbe cambiare molto. Ieri Chris [Slate, il redattore capo di PSM America] ha visto qualche livello. Stiamo preparando molti livelli simili a quelli provati da Chris, ma con qualche nuovo accorgimento. Stiamo pensando anche a delle nuove sfide, dei livelli completamente diversi da tutto ciò a cui siete abituati in termini di giocabilità.

PSM: Quale era il vostro obiettivo quando siete partiti col terzo *Crash*?
Jason: L'obiettivo era di riuscire a fare il migliore titolo della serie sfruttando le nuove tecnologie ed aggiungendo alcuni nuovi schemi di gioco. Questo ci permetterà di uscire nel '99 con un nuovo titolo che non sia il solito platform 3-D. Insomma gli obiettivi sono molti. In pratica oltre a fare il più bel gioco di Crash finora uscito, vogliamo anche mostrare un po' delle nostre capacità tecniche.



▲ In *Crash 3*, la Naughty Dog sta aggiungendo molti elementi nuovi, cercando però di rimanere fedele alle caratteristiche che hanno portato la serie al successo.

PSM: Allora i vostri giochi futuri non saranno del genere Platform?
Jason: Il prossimo gioco non sarà un platform. In futuro vedremo. Amiamo quel genere e non credo che l'abbandoneremo mai del tutto. Per ora però basta con i platform. A conferma di questo fatto crediamo che la serie debba finire o debba essere drasticamente modificata. Insomma, ci vorrà un po' per capire dove andare a parare.

PSM: Vedremo ancora *Crash*? Pensate di mantenerlo anche in alcuni giochi futuri di genere diverso?
Jason: Mi piacerebbe. Non so però esattamente cosa accadrà. E' una situazione molto complicata. La Naughty Dog creò *Crash* per la Universal Interactive Studios. Abbiamo questo strano accordo a tre parti in cui la Naughty Dog fa tutto il lavoro creativo, la Universal prende il disco e lo passa alla Sony e quest'ultima lo pubblica. La proprietà dell'attuale personaggio è in gran parte della Universal. L'accordo prevedeva la realizzazione di tre titoli. Considerando *Crash 1*, *2* e *3*, l'accordo è finito e ognuno andrà per la sua strada. Il nostro prossimo titolo non sarà con l'Universal, quindi visto che loro detengono i diritti sul personaggio è piuttosto difficile sperare che sia possibile inserire *Crash* in un nostro gioco futuro. Mi piacerebbe lavorare ancora con *Crash*. Amo *Crash*. Dopo quattro anni passati insieme, se non l'amavo l'avrei abbandonato. Penso che il personaggio abbia le carte giuste, vediamo che succede.



◀ Dopo aver battuto il record di vendite in America e Giappone, *Crash* ha un'ottima ragione per sorridere.

> "L'OBIETTIVO ERA DI RIUSCIRE A FARE IL MIGLIORE TITOLO DELLA SERIE SFRUTTANDO LE NUOVE TECNOLOGIE ED AGGIUNGENDO ALCUNI NUOVI SCHEMI DI GIOCO, PER ARRIVARE POI NEL '99 A UN NUOVO GIOCO"

PSM: *Crash 1* e *2* hanno avuto delle critiche per la loro linearità. Il giocatore è forzato a seguire un certo cammino pre-determinato senza la possibilità di andare dove vuole. Vi è mai capitato di pensare: "Forse dovremmo cambiare questo schema di gioco"?
Jason: E' qualcosa di cui discutiamo spesso. La linearità aumenta la giocabilità per le seguenti due ragioni: uno, si può rendere il primo livello più facile del secondo e quest'ultimo più facile del terzo... e così via. Due, non crea confusione nei giocatori meno smaliziati. I ragazzi comprano i loro giochi nei negozi di giocattoli qualche settimana dopo l'uscita, non il giorno dopo. Il grande pubblico non perde tempo a leggere le istruzioni, vuole sedersi e giocare subito. Se li mettete nel mezzo di un ambiente 3-D e gli dite: "Sei libero di vagare, fa' quello che vuoi", rimangono davvero confusi. Per queste ragioni crediamo che la linearità sia la cosa migliore. Se però guardiamo all'intero mercato degli acquirenti di videogiochi scopriamo che esiste un tipo di giocatore, e probabilmente sto parlando con uno di loro, che richiede uno svolgimento di gioco non lineare, perché reputa più divertente e stimolante trovare una sua strada per arrivare alla fine del gioco.
Insomma, siamo di fronte ad una scelta. Tutti noi del team di sviluppo vorremmo un gioco non lineare. Ci piace l'idea di essere liberi di muoverci in un mondo virtuale, ma il prodotto *Crash* è in realtà destinato al grande pubblico. Perciò deve essere qualcosa facilmente digeribile. Così, anche se l'industria va verso la non linearità, non siamo ancora pronti a prendere questo treno. Se avete visto il nuovo *Crash* avrete capito che non abbiamo tradito chi si è divertito con la semplicità degli altri giochi.
In futuro penso che ci impegneremo in qualcosa di più aperto. Il grande pubblico viene dall'intrattenimento televisivo e non è ancora abituato a esperienze troppo interattive. Essere guidati da uno svolgimento lineare li aiuta a entrare nel gioco. Quando la massa sarà più abituata ai videogame, riusciremo a fargli digerire meccaniche di gioco sempre più complicate.

PSM: Insomma, pensi che ci si stia evolvendo verso mondi 3-D, finali variabili e trame non lineari?
Jason: Certo. Senza dubbio 3-D non lineare. Credo però che ci si debba arrivare per gradi. Lentamente i giochi per il grande pubblico stanno rompendo alcuni schemi di linearità. Gioco dopo gioco si arriverà a poter proporre titoli molto complessi. Arriveremo al punto in cui le masse saranno pronte per la non linearità. Anche se attualmente siamo in una fase di transizione.

PSM: Che ne pensi del successo di *Crash* in Giappone? Ve lo sareste aspettato che lì si potesse rivelare

uno dei più grandi successi di vendita? E' quasi diventato la mascotte simbolo della PlayStation.
Jason: E' davvero una mascotte. E' più una mascotte in Giappone che negli Stati Uniti. Considerano lui e Parappa come la voce del popolo.
Dovrebbe essere una sorpresa? Sì. Anche se ti impegni al massimo per avere successo non puoi mai immaginare come reagirà il mercato nipponico. Avete capito quello che voglio dire? Noi volevamo veramente sfondare anche in Giappone. Abbiamo avuto molto aiuto dalla Sony giapponese.
Abbiamo fatto tutto il possibile. Abbiamo anche riscritto i fondali in giapponese. Questa è una cosa di cui sono orgoglioso; siamo stati davvero capaci di entrare in un mercato difficilissimo per gli Occidentali. Per esempio "Abe A-Go-Go" [la campagna pubblicitaria giapponese per *Abe's Odyssey*] non è andata troppo bene. *Tomb Raider*, che è un grande gioco con un'ottima spinta commerciale alle spalle, ha venduto solo 200.000 copie, contro le 800.000 vendute da *Crash 2*.

PSM: Una delle note negative dei passati giochi di *Crash*, era che dopo aver passato ore nel tentativo di finirli si veniva ricompensati con un finale... un po' scarso.
Jason: Sì...

PSM: Insomma, era un po' frustrante! Sei d'accordo? Avete cambiato qualcosa in *Crash 3*?
Jason: Completamente d'accordo. E spero di avere tempo a sufficienza per inserire in *Crash 3* un degno finale. Quello che abbiamo fatto quando abbiamo finito *Crash 1* e *2* è stato di farlo vedere a 500 persone negli Stati Uniti ed in Giappone ed altre 100 in Europa. Questo pubblico campione ci ha detto che c'erano dei raffinamenti da fare. Per quanto mi riguarda vengono prima i raffinamenti che il finale. Poi, sono rimasto sorpreso di quanta gente abbia comprato *Crash* ed abbia affermato: "Mi è piaciuto, mi ci sono divertito, era un buon gioco e lo raccomanderò agli amici", sembra che il finale non lo avessero nemmeno visto.
Insomma, in poche parole è più importante rendere il gioco più rifinito possibile che preoccuparsi del finale. Con l'esperienza fatta con i primi due giochi dedicati a Crash, abbiamo un motore grafico molto definito e pensiamo di essere in grado di fare centro al primo colpo. Così dovremo avere più tempo per dedicarci al finale.

PSM: Parlando di altro, in ciascuno dei giochi di *Crash* avete migliorato drasticamente la grafica. Pensate di aver fatto il massimo con la tecnologia della PlayStation o c'è ancora della potenzialità non sfruttata al suo interno?
Jason: E' una domanda terribilmente difficile. Onestamente no, non abbiamo raggiunto il massimo. E penso che chiunque vi dica di aver raggiunto il massimo non sappia cosa dice, perché il prossimo anno tutto quanto sarà migliore. L'anno successivo migliorerà ancora.



▲ La sorella di Crash, Coco, è stata presentata nell'ultimo gioco, ma non si è mai mossa dal suo comodo posto sulla spiaggia. Questa volta invece aiuterà Crash nella sua battaglia contro il malvagio Cortex.

Stiamo parlando solamente di quattro anni di PlayStation. Se qualcuno che sta lavorando da otto anni ad un progetto PlayStation mi dicesse: "Penso che stiano raschiando il fondo", allora lo starei a sentire.

PSM: Ritornerà la "Danza di Crash"?
Jason: Sì. Vedrete anche dei miglioramenti al suo stile di danza.

PSM: Ooo! Puoi fare la danza di Crash migliorata?
Jason: Posso. Posso farla tutta, ma non l'ho creata io. E' stata creata da uno del marketing giapponese: Nagumi Hasoya. Avete per caso il *Crash 2* giapponese?

PSM: Purtroppo no.
Jason: OK ve ne posso spedire uno. Quando inizia premete a destra ed il cerchio (in altre parole premete il tasto più a sinistra e quello più a destra), ed anche tutti gli shift assieme. Partirà un filmato di cinque minuti con Crash che danza su una buffa canzone. Ci sono anche delle pupe che ballano con Crash.

PSM: Voi che siete in stretto contatto con la Sony, avete avuto qualche dritta sulla PlayStation 2?
Jason: Poche. Non molto. E' allo studio in Giappone. Un grosso problema dell'industria (e la Sony è più avanti della maggior parte dei costruttori di hardware) è che i produttori di hardware non parlano con gli sviluppatori software. Poi escono le nuove console e gli sviluppatori si lamentano: "Oh, se aveste fatto questo sarebbe stato fantastico". Sapete, quelli del software sono quelli che alla fine riescono a migliorare l'hardware.
Comunque non ci hanno svelato molto. Visti i buoni rapporti con la Sony giapponese, speriamo di essere tra i primi cinque sviluppatori ad avere l'hardware. Anche la Square, la Namco e la Capcom sono in prima linea, naturalmente. Speriamo di fare parte del gruppo di sviluppatori iniziale.

> "In Crash 3 c'è un altro tipo di livello che è completamente diverso, e che rende fondamentale girarsi per vedere cosa avete alle spalle"

PSM: *Crash 3* userà il nuovo Controller Dual Shock della Sony?
Jason: Abbiamo già usato quel controller nella versione giapponese di *Crash 2*. Ci hanno pregato di toglierlo dalla versione occidentale perché eravamo il primo gioco giapponese a supportare il Dual Shock. Così, se volete vedere Crash col Dual Shock, date un'occhiata al *Crash 2* giapponese.

PSM: Quindi il Dual Shock sarà inserito in *Crash 3*?
Jason: Sì. E' già all'interno.

PSM: Come lo usate? Lo fate vibrare quando il personaggio urta qualcosa o...?
Jason: No. Ora stiamo sperimentando vari tipi di vibrazioni. Quando uscì, metà della Naughty Dog disse: "Mitico!", l'altra metà disse: "Che fastidio avere qualcosa che si muove all'interno del pad". La Sony ha fatto un lavoro magnifico con i due differenti meccanismi.
Non so se sapete come funziona. All'interno ci sono due meccanismi: uno vibra, e l'altro è una paletta a velocità variabile che rotea e dà la sensazione realistica di un motore acceso. Così per esempio, e qui non sto dicendo niente, potete cavalcare una Harley Davidson in un videogioco (ricordate, non sto dicendo niente, non mettetemi nei guai con la Sony) e l'accelerazione del motore può essere simulata con una rotazione più veloce. E' incredibile... Ci ha proprio conquistati.



▶ La sorella di Crash, Coco, spera di conquistare anche le ragazze aumentando così i fan della serie.

PSM: Sembra veramente interessante! Ehi, puoi rivelarci qualche segreto di *Crash 3*?
Jason: Beh, per cominciare, voi conoscete *Crash 3* più di qualsiasi altra rivista di videogiochi. Siete gli unici ad averlo visto. Fatemi pensare... vi garantisco... beh, mettiamola così: in *Crash 1* e *Crash 2* c'erano due tipi di livelli, a scorrimento laterale e 3-D. In *Crash 3* c'è un altro tipo di livello che è completamente diverso dagli altri e che rende fondamentale girarsi per vedere cosa avete alle spalle.

PSM: Wow, non vediamo l'ora di vederlo. Beh, abbiamo quasi esaurito lo spazio, ma abbiamo un'altra domanda importante: lavorate su Crash, parlate di Crash, siete intervistati su Crash proprio ora. Avete mai sognato di incontrare davvero Crash?
Jason: Ho sognato davvero Crash e per questo sto cercando un terapista.

PSM: Cosa ti ha detto Crash?
Jason: Stavo inseguendo Crash in una foresta. E' il solo sogno che abbia fatto. Non riesco a capire perché, ma lo stavo inseguendo senza alcuna ragione. Non sono riuscito a prenderlo.

PSM: Non possiamo nemmeno sperare di capirlo. Insomma, non hai preso il tè con Crash.
Jason: Esattamente.

CHECKPOINT!

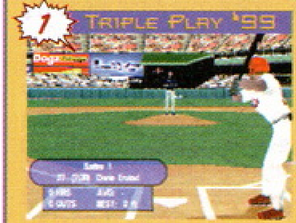
Il Calendario delle Uscite PSM

Abbiamo elencato tutti i giochi per PlayStation di cui avevamo notizia. Sappiate che le date non segnate in azzurro sono relative al mercato americano. Potrebbero esservi utili per capire quando più o meno un gioco arriverà in Italia!

Le Classifiche della PlayStation

Lo specchio mensile dei giochi per PlayStation più venduti

La Classifica USA



La nuova stagione di baseball significa grandi affari per Triple Play della EA.

In questi mesi sono usciti molti giochi d'ottima qualità, ma la top ten americana è stata dominata a lungo da *Resident Evil 2*. L'avvio della Major League (il campionato professionistico di baseball) ha dato una grande spinta a *Triple Play '99* della EA, che è riuscito a detronizzare il mitico horror-game della Capcom. Per noi Italiani non è facile capire, ma gli Americani impazziscono veramente per questo sport.

1 ▶ **Triple Play '99**
2 ▶ **Resident Evil 2** - Vende ancora molto bene
3 ▶ **NBA Shootout '98** - Un avvio alla grande
4 ▶ **SaGa Frontier** - Un GDR della Square è sempre gradito
5 ▶ **Need For Speed 3** - I giocatori hanno dimenticato la seconda parte
6 ▶ **Bloody Roar** - Buon piazzamento per questo picchiaduro
7 ▶ **FF Tactics** - Tiene ancora, ma è in forte calo
8 ▶ **March Madness '98** - Bene, non potrebbe certo fare di meglio
9 ▶ **Dead or Alive** - L'ottimo picchiaduro della Tecmo fa il suo ingresso in classifica

La Classifica NPD



Ha venduto 100.000 copie anche in Italia, in barba alla campagna denigratoria fatta dai benpensanti.

Ogni mese la NPD (una società di ricerca di mercato) sonda un gruppo di rivenditori per stabilire quale gioco abbia venduto di più. *Resident Evil 2* continua a dominare le classifiche di vendita, il che non ci stupisce affatto. Questo gioco continuerà a vendere per tutto l'anno.

1 ▶ **Resident Evil 2**
2 ▶ **WCW Nitro** - Il gioco rimane nei posti caldi della classifica
3 ▶ **FF Tactics** - Il nome Final Fantasy garantisce alte vendite
4 ▶ **Crash Bandicoot** - Si fermerà mai di vendere questo titolo?
5 ▶ **NASCAR '98** - Un'ottima simulazione di corsa
6 ▶ **NBA Live '98** - Non sarà il massimo, ma piace
7 ▶ **Crash 2** - Presto in questa lista ci sarà anche il terzo Crash
8 ▶ **Frogger** - Questo gioco ci sorprende ancora
9 ▶ **Tomb Raider II** - Perde cinque posti, ma vende ancora bene
10 ▶ **NFL GameDay '98** - E' finita la stagione, ma vende ancora

OCCHIO AI COLORI

Verde: La data di uscita è cambiata del mese scorso
Rosso: Una nuova entrata nella lista di questo mese
Azzurro: Questa data è relativa all'uscita italiana del gioco

GIOCHI DEL SECONDO TRIMESTRE

Giugno

Editore	Genere	Titolo
Acclaim	Pallacanestro	NBA Jam '98
Accolade	Baseball	Hardball 6
Electronic Arts	Corse	Motoracer 2
Electronic Arts	Golf	Tiger Woods PGA Golf
Fox Interactive	Golf	Fox Sports Golf '99
Fox Interactive	Calcio	Fox Sports Soccer '99
Fox Interactive	Corse	Team Losi RC Racing
Fox Interactive	Sparatutto	Alien Resurrection
From Software	Combattimento Robot	Armored Core
Grolier Interactive	Azione	Virus 2000
GT Interactive	Sport	Dead Ball Zone
Konami	GDR	Azure Dreams
MGM Interactive	Strategia	Wargames: Def Con 1
Midway	Combattimento	Mortal Kombat 4
Midway	Corse	Off-Road Challenge
Namco	Platform 3D	Klonoa
Psygnosis	Azione/Platform	Psybadek
Psygnosis	Calcio	Adidas Power Soccer '98
Psygnosis	GDR	Alundra
SCEE	Musicale	Spice World
Sir Tech	Corse	Wreckin' Crew
SISA	Combattimento	Cardinal Syn
Sony CEA	Azione/Platform	Jersey Devil
Sony CEA	Combattimento	Cardinal Syn
Sony CEI	Combattimento	Dead or Alive
Sony CEI	Golf	Everybody's Golf
Sony CEI	Musicale	Baby Universe
THQ	GDR	Granstream Saga
Ubi Soft	Corse	Vivid Racing
Working Designs	Platform 2-D	Silhouette Mirage

Altre Uscite del Secondo Trimestre:

Editore	Genere	Titolo
Atlus	GDR/Strategia	Rebus
Electronic Arts	Corse/Combattimento	Road Rash 3-D
Interplay	Azione/Platform	Heart of Darkness
Midway	Baseball	Bottom of the 9th '98
Psygnosis	Avventura	Elric

GIOCHI DEL TERZO TRIMESTRE

Luglio

Editore	Genere	Titolo
Acclaim	Simulazione	Constructor
Acclaim	Wrestling	WWF'98 War Zone
Fox Interactive	Sparatutto	N20: Nitrous Oxide
From Software	Sparatutto	Ghost in the Shell
Hudson Software	Azione	Bomberman
Interplay	Corse/Azione	Carmageddon
Koei	Strategia	Romance of the Three Kingdoms V
Psygnosis	Strategia	Sentinel Return
Psygnosis	Sparatutto	Blast Radius
SCEE	Puzzle	Kula World
SISA	Platform 3-D	Blasto
Sony CEA	Azione/Platform	Tombal
Sony CEI	Tamagotchi	Pet in TV
Tecmo	Corsa di Cavalli	Gallop Racer II
Tecmo	Football	Tecmo Deception II

Agosto

Editore	Genere	Titolo
Acclaim	Azione	Shadowman
Accolade	Corse/Azione	Redline
Crave	Sparatutto in Prima Persona	Redneck Rampage
Crystal Dynamic	Strategia	The Unholy War
Eidos	Azione	Ninja
Electronic Arts	Football	NCAA Football '98
Fox Interactive	Sparatutto in P.P.	Aliens vs. Predator
Hasbro	Gioco da tavolo	Battleship
Konami	Azione/Sparatutto	Contra Adventure
Konami	Calcio	International Superstar Soccer
Konami	Multiplayer	Poy Poy 2
Psygnosis	Strategia	Sentinel 2
Tecmo	Football	Tecmo Superbowl 2
THQ	Pesca	Bass Master Classic Tournament Edition
THQ	Bowling	Circuit Pro Bowling
Working Designs	GDR	Lunar: Silver Star Story Complete

Settembre

Editore	Genere	Titolo
Activision	Azione/Avventura	The Fifth Element
Activision	Azione	Tenchu
Crystal Dynamic	Azione/Platform 3-D	Akuji the Heartless
Empire	Azione	Flying Corps
MGM Interactive	Azione/Strategia	Return Fire II
Midway	Football	NFL Blitz
Sir Tech	Azione	Joe Blow
Grolier Interactive	Azione	Ashgan
Grolier Interactive	???	V2000
Sony CEA	Azione 3-D/Platform	Spyro the Dragon
THQ	Azione/Avventura	Dead Unity

Altre Uscite del Terzo Trimestre:

Editore	Genere	Titolo
3DO/Cyclone Studios	Azione/Strategia	Army Men
Accolade	Azione/Strategia	StarCon
Atlus	Strategia/GDR	Rebus
Capcom	Classico	Capcom Genartion Vol. 1
Capcom	Combattimento	Pocket Fighter
Capcom	Combattimento	Rival Schools: United By Fate
Capcom	Combattimento	Street Fighter Col. Vol. 2
Capcom	Combattimento	Vampire Saviour
Electronic Arts	Azione	L.A.P.D. 2100 A.D.
Enix	Danza	Bust A Move
GT Interactive	Strategia	Youngblood
Interplay	Platform	Messiah
Playmates	Azione	Teenage Mutant Ninja Turtles 3-D



Riflettori su: Contra Adventure

Tra i titoli attualmente in sviluppo, questo è uno tra i più intriganti. Tutti noi di PSM siamo grandi fan della serie Contra fin dalle versioni per 8 e 16 bit (beh, eccetto quella porcheria di *Contra Force* per Nintendo 8-bit). Quando *Contra: Legacy of War* uscì per la PlayStation rimanemmo tutti delusi e vestimmo a lutto per settimane. La Konami ci ha assicurato che questo nuovo gioco riscatterà la precedente brutta figura, staremo a vedere...

Editore	Genere	Titolo
Sony	Sport	NFL Extreme
Westwood Studios	Strategia	C&C Retaliation

GIOCHI DEL QUARTO TRIMESTRE

Ottobre

Editore	Genere	Titolo
Crystal Dynamic	Azione 3-D/Avventura	Legacy of Kain: Soul Reaver
Electronic Arts	Strategia	Populous: Third Coming
Konami	Azione/Avventura	Dolphin's Dream
KOEI	GDR	Soldnerschild
Konami	Azione/Avventura	Metal Gear Solid
Psygnosis	Golf	Pro 18 World Open
Psygnosis	Sparatutto	Respect, Inc.
THQ	Corse/Combattimento	Speed Tribes
Virgin	Combattimento	ThrillKill

Novembre

Editore	Genere	Titolo
Activision	Sparatutto	Asteroids "3-D"
Activision	Azione/Sparatutto	Apocalypse
ASC	Azione/Sparatutto	Dead in the Water
ASC	Racing	Jeff Gordon Racing
KOEI	Azione	Enigma
Konami	Azione/Avventura	Silent Hill
Mindscape	Azione	Cats 'n Rats
Psygnosis	Strategia/Sparatutto	ODT
Take 2	Tipo Zelda	Monkey Hero
THQ	Azione/Avventura	Rugrats
THQ	Wrestling	WCW Thunder
THQ	Combattimento	Shao Lin
Titus	Azione/Avventura	Superman
Working Designs	GDR	Slayers RPG 2

Dicembre

Editore	Genere	Titolo
Fox Interactive	Azione 3-D	Croc II
Shaba Games	Corse	Slipgroove

Altre Uscite del Quarto Trimestre:

Editore	Genere	Titolo
Accolade	Corse	Test Drive 5
Accolade	Corse	Test Drive: Off Road 2
Atlus	GDR	Kartia
Crave	GDR	Shadow Madness
Cyclone	Sparatutto/Strategia	Uprising X
Eidos	Azione/Avventura	Tomb Raider 3
Electronic Arts	Azione/Sparatutto	Mech X
Electronic Arts	Pallacanestro	NBA Live '99
Electronic Arts	Azione 3-D	Small Soldiers
GT Interactive	Azione/Avventura	Duke Nukem: A Time to Kill
GT Interactive	Platform	Oddworld: Abe's Exxodus
GT Interactive	Azione	Rogue Trip
GT Interactive	Corse	Streakers
Hasbro	Sparatutto	Centipede "3-D"
Hasbro	Gioco	Jeopardy
Hasbro	Gioco	Wheel of fortune
Interplay	Platform	The Wild 9
MGM Interactive	Azione	Tomorrow Never Dies
Namco	GDR	Tales of Destiny
Psygnosis	Sparatutto	Colony Wars: Vendetta
Sony CEA	Azione 3-D/Platform	Crash Bandicoot 3

GIOCHI PER IL 1999

Editore	Genere	Titolo
ASC	Azione/Platform	Tommy Thunder
Konami	GDR	Blades of Steel (1 trim. '99)
Konami	Pallacanestro	NBA: In the zone '99 (1 trim. '99)
Konami	GDR	Suikoden II (1 trim. '99)
Namco	Pistola Luminosa	Time Crisis II (autunno '99)

DA ANNUNCIARE

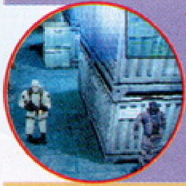
Editore	Genere	Titolo
3DO	Azione	Groundwave
3DO	Baseball	High Heat
Accolade	Golf	Jack Nicklaus Golf '98
Ascii	Simulazione/Avventura	Aqua Prophecy
Capcom	Classico	Capcom Generation Vol. 2
Capcom	Classico	Capcom Generation Vol. 3
Capcom	Classico	Capcom Generation Vol. 4
Capcom	Classico	Capcom Generation Vol. 5
Capcom	Combattimento	Street Fighters III
Capcom	Combattimento	Star Gladiators II
Capcom	Combattimento	Street Fighter EX II
Eidos	Corse	Formula One
Electronic Arts	Azione/Strategia	Dungeon Keeper
Grolier Interactive	Avventura	Dragonflight
GT Interactive	Azione/Strategia	Rebel Moon
Interplay	Azione/Platform	Earthworm Jim 3-D
Interplay	Combattimento	Rave-Fighting
Interplay	Azione/Combattimento	Swiv 3-D
MGM Interactive	Azione/GDR	Maximum Gauge
Namco	Platform 3-D	Pac-Man: Ghost Zone
Square	Combattimento	Ergheiz
Natsume	GDR	Legend of the River King
Playmates	Strategia/Azione	Covert Wars
Psygnosis	Sparatutto	Lander
Shiny	Azione/Sparatutto	MDK 2
Shiny	Simulazione di Volo	R.C. Copter
Sony CEA	GDR	Chocobo's Mysterious Dungeon
Sony	Shoter in Prima Persona	Legion
Sony	Azione	Twisted Metal 3
Square	GDR	Parasite Eve
Square	GDR	Final Fantasy VIII
Square	GDR	Xenogears
Tecmo	Combattimento	Dead or Alive 2
Tecmo	Simulazione	Monster Rancher 2
Working Designs	Azione	Metal Slug
Zombie	Azione/Simulazione	SpecOps



Riflettori su: Parasite Eve

L'Electronic Arts porterà presto in Occidente questo nuovo gioiellino della Square. Per chi non ha letto l'anteprima sul numero 4 di PSM, diremo che il gioco è una specie di mix tra *FFVII* e *Resident Evil*. Gli appassionati di horror e di GDR non staranno più nella pelle al pensiero di poterci giocare. Incrociate le dita e non perdete d'occhio questa rubrica per sapere quando uscirà in Italia.

I PIÙ ATTESI DA PSM



1 ▸ Metal Gear Solid

Dopo aver avuto la possibilità di giocare ad una prima versione di questo gioco, siamo ancora più ansiosi. Non riusciamo a smettere di pensarci. *Metal Gear Solid* ha iniziato ad invadere persino i nostri sogni. Preparatevi.



2 ▸ Crash 3

Dopo aver avuto un assaggio di questo gioco non vediamo l'ora di poterci giocare ancora. Se vi sono piaciuti i primi due capitoli, questo vi farà srotolare un metro di lingua! Andate a leggervi l'anteprima su questo numero.



3 ▸ Spyro the Dragon

Cavolo, non impareremo mai? Ci abbiamo giocato solo un paio d'ore presso gli uffici Sony, ed ora staremo col fiato sospeso per le prossime settimane. Forza, fate uscire al più presto uno di questi grandi giochi.



4 ▸ Mortal Kombat 4

Finalmente un gioco che abbiamo in ufficio da poter usare a nostro piacimento! Woo-Hoo! Purtroppo la versione che abbiamo è ancora alle prime fasi e ci manca un sacco di roba, come le Fatality. Oh beh, almeno l'abbiamo qui!



5 ▸ Legacy of Kain: Soul Reaver

Questo rimane sempre uno dei titoli più attesi, ma lo elenchiamo più in basso questo mese. Perché? Perché ci vuole ancora parecchio tempo e nel frattempo ci saranno altri giochi da gustare.



6 ▸ Colony Wars: Vengeance

Abbiamo avuto il primo assaggio di questo gioco solo pochi giorni fa e non siamo ancora riusciti a chiudere la bocca per lo stupore! Un seguito addirittura migliore del primo gioco.



7 ▸ Tenchu

Ricordate quanto detto il mese scorso? Qualcuno doveva assolutamente pubblicare questo gioco e sembra che sarà la Activision. Speriamo che venga ancora più emozionante della versione originale giapponese.



8 ▸ Capcom Generation Vol. 1

I giocatori vecchio stile come noi vanno pazzi per i classici. E non c'è nulla di più classico di giochi come *Ghosts 'N Goblins* e *1941* della Capcom.



9 ▸ Star Con

Questo gioco dell'Accolade pare uscito dal nulla e sembra voler competere con *Colony Wars*. Dopo un periodo di stasi, i simulatori di combattimento spaziale si stanno scatenando sulla PlayStation!



10 ▸ Parasite Eve

Se siete tristi per aver già finito *Resident Evil 2*, resistete perché tra poco uscirà *Parasite Eve*. Questo nuovo GDR della Square accontenterà tutti i fanatici del genere horror. Non vediamo l'ora.

MADE IN JAPAN

Le ultime novità dal Paese del Sol Levante, featuring Bill Paris-san!



Tokyo Game Show ga saikou deshita! Quest'anno la fiera è stata davvero magnifica, visto che permetteva di provare il titolo più atteso del 1998: *Metal Gear Solid!* Altre Novità arrivano dalla Bandai Visual (*Patlabor the Game, Macross Digital Mission VF-X 2*), dalla Capcom (*Capcom Generation, Pocket Fighter*) e dalla Square (*Parasite Eve, Brave Fencer Musashiden*). Non saltate neanche una riga di Made in Japan se volete essere sempre aggiornati sulle novità del Sol Levante! HAJIMEMASHOU!!!

Notizie e Note

► Insieme al gioco di baseball *World Stadium EX*, la Namco ha distribuito nei negozi ad un prezzo ribassato una versione nera del controller Negcon. A parte il colore ed il prezzo estremamente vantaggioso, non ci sono altre differenze con la precedente versione di questo strano joypad.

► La From Software ha organizzato una festa promozionale per il lancio del nuovo GDR intitolato *Shadow Tower*. Durante la conferenza stampa Mr. Karasawa, il produttore di Armored Core ha dichiarato: "Molti hanno confuso *Project Phantasma* con *Armored Core 2*. Quando il vero *Armored Core 2* uscirà, nessuno di voi crederà ai suoi occhi!". Questa frase conferma il fatto che il seguito del bellissimo gioco di Mech è già in lavorazione… non è stata comunicata ancora la data di uscita.

► La Gainax si appresta a fare uscire *EVA and Friends*, un nuovo titolo ispirato al serie Neon Genesis Evangelion. Il gioco è una specie di mahjong (tipico gioco da tavolo giapponese) in cui si sfideranno i personaggi delle più famose serie prodotte dalla Gainax. Quest'estate i giocatori giapponesi potranno quindi ritrovare alcuni protagonisti di *Evangelion, Gunbuster, Secret of the Blue Water* – Nadia ed altri. I fanatici di Anime non possono farsi sfuggire questo titolo. Presto una recensione più dettagliata.

★ **Le illustrazioni di Banzai Chibi-Chan sono di Robert DeJesus**

Banzai

Proprio come ha detto Paris-san, abbiamo per voi un sacco di novità dal Tokyo Game Show, più un'intervista con il capo della divisione ricerca e sviluppo della Sony CEI, Shinichi Okamoto. Non manca il vocabolarietto, che questa volta si ispira al Tokyo Game Show, ed i miei giochi preferiti di Giugno: 3-D Fighter Maker e Shadow Tower. Tanoshi na!!!



Patlabor The Game

Gli appassionati hanno atteso molto tempo, ma finalmente il prossimo inverno uscirà anche su PlayStation un gioco ispirato alla famosa serie Patlabor. Per rendere più emozionante questo titolo di azione/avventura, è stata scritta una trama completamente originale. Inoltre Tokyo e i Patlabor saranno realizzati in 3-D. Questo sarà quindi il primo gioco poligonale dedicato a Patlabor!!! Forse è valsa la pena di attendere.



► **I Patlabor in versione 3-D saranno molto curati e formati da moltissimi poligoni.**

Crisis Beat

Anche la Bandai ha deciso di realizzare un picchiaduro 3-D a scorrimento. *Crisis Beat* è ambientato su una nave da crociera in cui quattro coraggiosi combattenti affrontano un'organizzazione criminale chiamata Sea Shark. I personaggi selezionabili si chiamano Eiji Garland, Julia Jefferson, Yan Haint Feisth e Keneth Keilva e sarà possibile giocare in due contemporaneamente. Ognuno ha una sua personalità e un particolare stile di combattimento. Per esempio Keneth è specializzato nei calci, mentre J.J. è bravissima nel wrestling. I fondali sono in 3-D reale e permettono al giocatore di interagire con moltissimi elementi. Potrete sollevare degli oggetti e tirarli contro gli avversari o usare alcune armi che troverete nel corso del gioco. Come in altri picchiaduro, i personaggi sono dotati di mosse speciali e combo. Speriamo che la Bandai faccia un buon lavoro, visto che per PlayStation non ci sono molti titoli che rappresentano degnamente questo genere di gioco.



▲ **Ouch! Che dolore!!! Gli amanti dei giochi sullo stile di Final Fight incrocino le dita… speriamo che questa sia la volta buona!**



◄ **Grafica e atmosfera da cartone animato giapponese. Cari otaku non vedo l'ora di poter affrontare quei maledetti della Sea Shark!**

Capcom Generation

I giocatori nostalgici possono tirare fuori il fazzoletto. Seguendo il filone iniziato da *Namco Museum* e da *Konami Antiques*, la Capcom ha deciso di lanciare sul mercato *Capcom Generation*, una serie di cinque dischi in cui sono raccolti i loro giochi classici. A differenza delle collections della Namco e della Konami che riuniscono vari titoli, le prime due uscite della Capcom conterranno solo tre titoli ciascuna. Il primo disco contiene *1942* (uscito nel 1984), *1943* (1987) e *1943 Plus* (1988), mentre il secondo disco contiene *Ghost & Goblins* (1985), *Ghouls & Ghosts* (1988) e *Super Ghoul & Ghosts* (1991)! Speriamo che in futuro escano anche le vecchie versioni di *Mega Man, Strider* e l'indimenticato *Bionic Commando*. Non vediamo l'ora di avere altre notizie su questa serie.



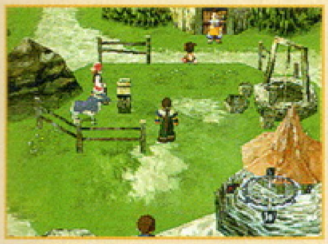
► **Arthur è tornato a combattere demoni, fantasmi e non-morti. Siamo forse tornati nel 1980?**



► **Questa serie di sparatutto ambientata durante la seconda guerra mondiale è sempre rimasta nei cuori degli appassionati.**

TOP 10 DEI GIOCHI PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

[al momento della stampa]



1. **XENOGEARS**
Square; uscito l'11 febbraio. 114.274 copie vendute nelle due ultime settimane. 657.409 in totale
2. **TENCHU**
Sony ME; uscito il 26 febbraio. 109.495 copie vendute
3. **GRAN TURISMO**
Sony CEI; uscito il 23 dicembre. 108.372 copie vendute nelle due ultime settimane. 1.497.741 in totale
4. **RESIDENT EVIL 2**
Capcom; uscito il 29 gennaio. 100.498 copie vendute nelle due ultime settimane. 1.707.255 in totale
5. **WINNING POST 3**
Koei; uscito il 26 febbraio. 90.729 copie vendute
6. **PROJECT V6**
General Entertainment; uscito il 26 febbraio. 88.393 copie vendute
7. **X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION**
Capcom; uscito il 26 febbraio. 55.603 copie vendute
8. **CHORO Q 3**
Takara; uscito il 19 febbraio. 55.582 copie vendute nelle due ultime settimane. 125.332 in totale
9. **DENSHA DE GO!**
Taito; uscito il 18 dicembre. 37.631 copie vendute nelle due ultime settimane. 566.766 in totale
10. **BUST A MOVE: DANCE & RHYTHM ACTION**
Enix; uscito il 29 gennaio. 34.729 copie vendute nelle ultime due settimane. 187.618 in totale

Ultime Uscite in Giappone

TITOLO	EDITORE	GENERE	DATA
Doki Doki On Air	Bottom Up	Simulazione	04/06/98
Pocket Fighter	Capcom	Combattimento	11/06/98
TOCA Touring Car Championship	Upp Star	Corse	18/0698
3D Fighter Maker	ASCII	Combattimento	25/06/98
Legends of Sengoku Pro Wrestling 2	KSS	Simulazione	25/06/98
Winning Eleven 3: World Cup France '98	Konami	Calcio	Inizio Giugno
Pinocchia's Dream	Takara	Simulazione	Metà Giugno
Backgainer	Bing	Simulazione	TBA
Choro Q Marine Q-Boat	Takara	Corse	TBA
Crisis City	Takara	Azione	TBA
Elf Hunters II	Altron	Avventura	TBA
Evoluge Special	Takara	Simulazione	TBA
Fantasy Ball Zig-Zag	Upp Star	Puzzle	TBA
Graduation M	Easley Staff	Avventura	TBA
Hyper Securities 2	Victor Interactive	Simulazione	TBA
King of Parlor 2	TEN Laboratories	Simulazione	TBA
K.O.: The Live Boxing	Altron	Simulazione	TBA
Master of Monsters Kids	Toshiba EMI	Simulazione	TBA
Puchi Carat	Taito	Puzzle	TBA
Shadow Tower	From Software	GDR	TBA
Tokyo Magic School: Sword Scroll	Asmic	Simulazione	TBA
XI	Sony CEI	Puzzle	TBA

TBA (To be announced); data da definire

I Migliori Secondo Chibi



3-D FIGHTER MAKER

La ASCII sta per pubblicare una serie di titoli che vi permetteranno di costruirvi da soli i giochi. Tra i vari giochi in uscita, questo *3-D Fighter Maker* è sicuramente il più interessante. Posizionate la testa, le braccia e le gambe del vostro personaggio e vi potrete creare da soli le mosse d'attacco. Avrete anche la possibilità di decidere la posizione delle mani e la velocità d'esecuzione del colpo da voi creato. La parte migliore è quella che vi consente di usare il vostro personaggio in un torneo! 20 personaggi poligonali già a disposizione, 10 tipi di arti marziali e miriadi di opzioni rendono questo gioco degno di essere provato.



▲ **Secondo fonti ufficiali, 3-D *Fighter Maker* è in grado di riprodurre il 90% delle mosse dei personaggi di *Tekken* 3 e il 100% di quelle speciali**

SHADOW TOWER

Tutti voi fan di *King's Field* dovreste impazzire per *Shadow Tower*, visto che gli stessi programmatori (From Software) hanno lavorato su questo GDR. L'azione si svolge con una prospettiva in prima persona. La mancanza delle mappe, dei livelli e dei punti di esperienza rendono *Shadow Tower* diverso dagli altri GDR presenti sul mercato. Il sistema di "valore delle abilità fondamentali" per aumentare le caratteristiche del vostro personaggio è originale e interessante, anche se ci vuole un po' per abituarsi ad usarlo. Gli appassionati di *Dungeons and Dragons* gioiranno di fronte al "Libro con le Fotografie delle Creature". Questa sezione si aggiornerà ogni volta che sconfiggete un nuovo mostro. Alla fine del gioco avrete un completo elenco dei mostri che avrete affrontato. Ci sono 160 tipi diversi di avversari ed altrettanti oggetti.



▲ **Attenti alle bare col teschio ed altre strane creature nel bizzarro mondo di Shadow Tower.**

I Termini di Chibi



Ossu! Paris-san mi ha dato lo spazio mensile per insegnarvi qualche termine giapponese, così potrete trarre più informazioni dai vostri giornali e dai vostri giochi del Sol Levante! Per celebrare il Tokyo Game Show, stampiamo tutti i termini utili per gustarvi lo spettacolo o per leggerne articoli sulle riviste giapponesi.

東京	toukyou	Tokyo
海浜幕張	kaihin-makuhari	Stazione della linea JR Keyko, vicino alla mostra
幕張メッセ	makuhari-messe	Makuhari Messe (nome della sede)
会場	kaijoh	sede, luogo del meeting
特別招待日	tokubetsu-shohtaibi	giorno con inviti speciali, giorno per la stampa
一般公開日	ippan-koukaibi	giorno di apertura
チケット	chiketto	biglietto
切符	kippu	biglietto
取材する	shuzai-suru	materiale per un articolo (notizia)
開場	kaijoh	apertura delle porte
閉場	heijoh	chiusura delle porte
出展社	shutten-sha	standista
メーカー	meekaa	"costruttore", venditore, produttore
ホール	hooru	sala
展示	tenji	esibizione, mostra
ブース	buusu	bancone
小間	koma	stanzetta
コスプレ	cosplay	"costume di scena", come quello di un personaggio
コンパニオン	konpanion	standiste, belle ragazze che distribuiscono volantini ai banconi
グッズ	guzzu	"beni", merci
キーホルダー	kii-horudaa	portachiavi
テレカ	tereka	carta telefonica
配布する	haifu-suru	larga distribuzione
体験プレイコーナー	taiken-purei-koonaa	chiosco, unità interattiva
大会	taikai	torneo
クリエイター	kurieitaa	"creatore", del gioco
カンファレンス	kanfarensu	conferenza
ゲスト	gesuto	ospite
トークショー	tooku-shoo	talk show
キッズ	kizzu	ragazzi
コーナー	koonaa	angolo
テレビゲーム	terebi-geemu	"TV Game "videogiochi

Intervista con Shiniki Okamoto

Famicon Tsushin ha incontrato recentemente Shiniki Okamoto, il capo della divisione ricerca e sviluppo della Sony CEI. Finalmente si sanno notizie certe e confermate sul Personal Digital Assistant della Sony (PDA), attualmente in sviluppo.
Visto che molti di voi ci hanno scritto per avere altre informazioni su questo oggetto misterioso, abbiamo pensato che avreste gradito qualche parola direttamente da Mamma Sony!

***Famicon Tsushin* (FT): Prima di tutto, perché avete realizzato il PDA?**
Shinichi Okamoto (SO): I giochi tascabili, come il Tamagotchi e il GameBoy sono davvero molto popolari, così anche la SCEI voleva avere un nuovo prodotto tascabile. Lo voleva interfacciabile con la PlayStation.

FT: Ma è DAVVERO piccolo. C'è dentro un processore a 32 bit?
SO: Molte delle macchinette di questo formato sono di solito a 4 o 8 bit. Tuttavia il PDA è stato pensato per lavorare a stretto contatto con la PlayStation. Penso che molti programmatori si interesseranno a questo oggetto. Un processore a 32 bit vorrebbe dire che il PDA è dotato della tecnologia più all'avanguardia e risponderebbe ai desideri più riposti dei programmatori. Il PDA avrà un enorme potenziale e potrà fare molte più cose di quante immaginiate.

FT: Lo schermo è a cristalli liquidi con una risoluzione di 32x32. Che potenza di display ha?
SO: Penso che sia un po' limitata.



▲ Shiniki Okamoto si è impegnato duramente per far uscire il PDA entro il prossimo inverno.

FT: Può gestire quattro livelli d'intensità colore come il GameBoy?
SO: Sfortunatamente no. Direi che siamo più vicini alle potenzialità del Tamagotchi.

FT: Ma la più grande differenza tra il PDA e le altre macchinette tascabili è che la prima può riscrivere i programmi, vero? Che tipo di meccanismo permetterà ciò?
SO: 128 kb di memoria sono abbastanza per una memory card regolare di 15 blocchi. Il programma della PDA usa la stessa memoria di una Memory Card. Con quei 15 blocchi potete inserire un sacco di informazioni.



FT: E le batterie?
SO: Non possiamo parlarne ora visto che questo influenzerà il prezzo di vendita. Anche se riuscissimo a tenere basso il prezzo del PDA, le batterie potrebbero costare parecchio. Visto che vogliamo vendere il PDA nelle catene di supermercati, stiamo cercando di farlo funzionare con delle batterie abbastanza economiche, ma anche durature. Il problema del prezzo è attualmente il nostro chiodo fisso.

FT: C'è qualche software per il PDA attualmente in sviluppo?
SO: Abbiamo appena cominciato. Attualmente stiamo cercando di portare a termine lo sviluppo del PDA. Se chiedete agli sviluppatori di lavorare su una macchina non ancora completata, loro vi chiederebbero di allargare lo schermo, di aumentare i bottoni e così via. Alla fine il risultato sarebbe qualcosa che somiglierebbe molto ad un GameBoy (risate).

FT: C'è qualcos'altro che puoi rivelare sul prezzo del PDA?
SO: Mi spiace. Ricordate solamente che può lavorare in collegamento con la PlayStation. Non vogliamo però un prezzo che possa spaventare gli utenti.

Brave Fencer Musashiden



▲ Sfoggiando un taglio di capelli alla Dragonball-Z, il nostro eroe Musashi dimostra che la Square si può cimentare anche col genere platform.

Indovinate un po', la Square sta realizzando un altro GDR! Anche se *Brave Fencer Musashiden* è molto più incentrato sull'azione rispetto ai titoli precedenti. Il gioco è molto più veloce e frenetico, grazie anche a un motore di gioco che sembra preso da un picchiaduro. Ogni livello ha un mucchio di trappole e fossati che dovrete evitare. Potete immaginarvelo come un mix tra un platform 3-D ed un GDR d'azione alla *Zelda*. Oltre ad usare l'astuzia per risolvere gli enigmi, dovrete dare fondo alle vostre capacità di giocatori platform per poter avanzare nel gioco! Dovrete affrontare molti nemici. Potrete attaccarli usando il tasto della spada o caricando un colpo col tasto "block". Avrete anche a disposizione un letale attacco rotante. Eliminati i nemici, dovrete raccogliere le gemme e i potenziamenti per poter avanzare nel gioco. In *Brave Fencer Musashiden* non dovrete solo combattere, ma dovrete anche fuggire, saltare e correre. Nella vostra avventura affronterete pareti semoventi, ponti e macchine, ma il vero fascino dei giochi d'azione sono i nemici di fine livello. *Brave Fencer* ne ha a profusione e di dimensioni ragguardevoli. Questi mostri usano qualsiasi cosa, da tremendi attacchi fiammeggianti a code simili a quelle degli scorpioni!



Brave Saga

La Takara ha deciso di fare concorrenza alla Banpresto. Per Natale farà uscire *Brave Saga*, un gioco di strategia che ha come protagonisti le versioni Super Deformed di alcuni famosi robot giapponesi. In *Brave Saga* ritroverete i protagonisti di alcune serie degli anni '80 prodotte dalla Sunrise. Ci saranno *Armored Troopers Votoms*, *Dougram* e logicamente *Brave;* per un totale di oltre 200 personaggi. Il gioco adotta una divisione in turni, tipica dei più classici giochi di strategia. Nello story mode, la mappa viene mostrata dall'alto in modo da dare una migliore visione del campo di battaglia. Una volta che vi avvicinate ad un nemico, il gioco passa al battle mode e l'inquadratura vi mostrerà i due robot ingranditi che combattono. Se la Takara centrerà il bersaglio, forse la Banpresto si vedrà obbligata a mettere un po' più di cura nelle realizzazione dei suoi giochi.





▲ Il gioco sembra promettere molto bene, anche se è necessaria un'ottima conoscenza del Giapponese per poterne capire le regole.

Choro-Q Marine Q-Boat

Se vi è piaciuta la serie di corse automobilistiche di *Choro-Q*, è ora di affrontare l'acqua con *Choro Q Marine Q-Boat*! La principale caratteristica di questo titolo della Takara è che potete attaccare i vostri avversari. Per esempio potrete ostacolare un'imbarcazione rivale colpendola con un cannone! Nel gioco sono nascosti degli oggetti e potenziamenti che vi aiuteranno a vincere. Saranno presenti anche le modalità a due giocatori con schermo diviso a metà, una modalità Time Attack e quella Crociera. In quest'ultima non dovrete temere né il tempo né gli attacchi avversari, dovrete solo godervi la navigazione! Marine Q-Boat offre più di 120 imbarcazioni, inclusi i sottomarini, le petroliere, i velieri, le navi a vapore ed altre ancora. Questo affascinante titolo può essere il primo gioco in cui potete navigare su mezzi differenti da motoscafi e Jet Ski. *Marine Q-Boat* merita tutta l'attenzione degli appassionati del mare.



◀ Navi, barche e motoscafi in gare mortali! La serie Choro Q esplora nuove possibilità con il suo titolo *Marine Q-Boat*.

IL GIOCO PSM OTAKU DEL MESE!

Macross Digital Mission VF-X 2



Chou sugoi de!!! Anche se il gioco è completo solo al 10% ho avuto l'incredibile opportunità di provare *Macross Digital Mission VF-X2*. Ragazzi vi posso assicurare che questo gioco è MITICO! Anche se è solo alle prime fasi di sviluppo, le trasformazioni dei caccia Valkyrie sono fluide come l'olio. I mech sono altamente dettagliati ed hanno un incredibile arsenale di armi e di mosse speciali. Nella versione di *VF-X2* che ho potuto provare c'erano a disposizione 3 tipi di fucili a energia, due sistemi difensivi, cinque super armi ed un attacco speciale che permette di agganciarsi all'avversario. Le super armi selezionabili nella demo provata erano la Bomba Atomica, il Mega Bazooka, il Lancia Razzi ed i Missili sia Normali che Potenziati. Le Bombe Nucleari sono in grado di causare danni in un'area molto vasta. Il Mega Bazooka può "caricare" una sfera d'energia da sparare contro i vostri avversari. Il Lancia Razzi spara un proiettile esplosivo sul bersaglio che avete agganciato col radar. I Missili Potenziati sono un singolo razzo che dopo essere stato lanciato si separa in tanti piccoli missili a ricerca di calore. Sicuramente questa arma è quella che tutti i fans della serie televisiva ameranno di più! Purtroppo i Missili Normali non erano selezionabili in questa prima versione. I fucili disponibili erano il normale Gun Pod, il Cannone Gatling e il Laser. Oltre a queste armi da fuoco, potete usare i pugni del vostro Batloid o attivare una speciale barriera trasparente per proteggervi dal fuoco nemico. Il sistema di "Lock On" è particolarmente spettacolare e riprende perfettamente quello visto nella serie animata. Un linea rossa congiunge il vostro mezzo a quelli avversari. Una seconda linea blu partirà dal vostro Valkyrie e si allungherà fino ad "agganciare" il bersaglio. A questo punto potete sparare con tutte le armi che necessitano di "Lock-On". Il VF-1 X-Plus Valkyrie e il VF-22 Sturmvogel II erano gli unici due caccia selezionabili in questa demo. Nella versione definitiva saranno presenti anche il VF-11B Thunderbolt, il VF-17D Nightmare, il VF-19A Excalibur ed il VA-3M Invader. Il gioco uscirà in Giappone nel febbraio del 1999. Tra pochi mesi uscirà anche *Robotech: Crystal Dreams* per Nintendo 64. Dopo mesi di digiuno, i fans di Macross potranno fare una bella scorpacciata di combattimento su caccia Valkyrie. Inutile dirvi che Made in Japan vi terrà costantemente informati su qualsiasi novità riguardo questo gioco.



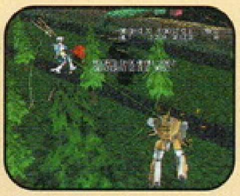
▲ Per ovvie ragioni, il raggio d'azione della Bomba Atomica è piuttosto vasto! Sarà meglio usarla con prudenza.



▲ Questo gioco ha abbastanza tracce di missili da mandare in estasi qualsiasi appassionato di Macross.



▲ Il VF-1 X-Plus Valkyrie polverizza un nemico col Laser mentre si sta già preparando ad attaccarne un altro.



▲ Fantastico! Guardate i bozzoli che escono dal vostro fucile mentre sparate a ripetizione sul robot avversario.



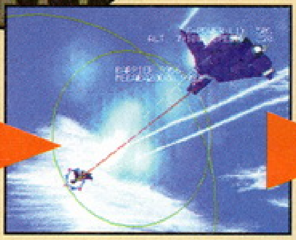
▼ E' incredibile la quantità di dettagli che compongono un Valkyrie.



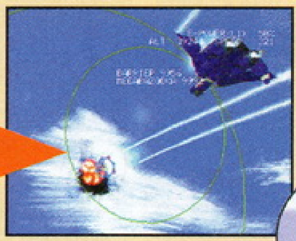
▲ Ecco un Valkyrie che evita per un pelo l'attacco di un Destroid Phalanx. Vedete quei puntini rossi sullo schermo? Sono delle contromisure elettroniche per confondere il radar dell'avversario.



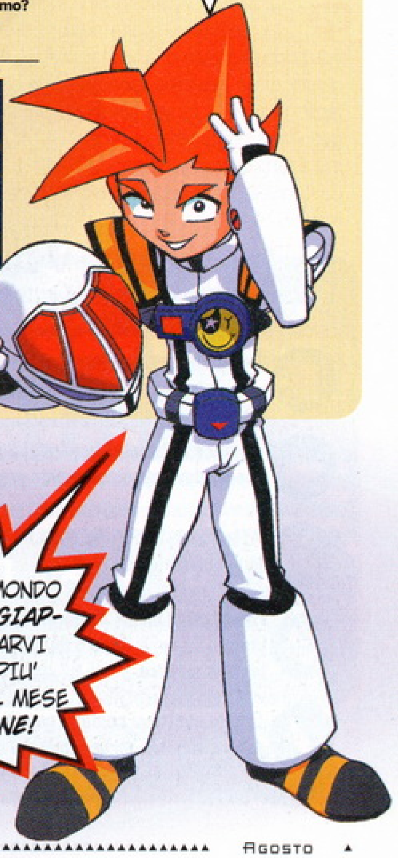
▲ Il VF-22 Sturmvogel II carica il Bazooka dopo che ha "agganciato" il nemico.



▲ Quando la potenza è al massimo viene sparato un proiettile energetico che...



▲ ...KABOOM! Un nemico in meno di cui preoccuparsi!



Sayonara, Otaku!



Vi è piaciuto lo spuntino? *Oishikatta?* A forza di giocare a *Cooking Fighter hao*, io e Chibi stiamo raffinando le nostre abilità di cuochi. Vi aspettiamo il prossimo mese con altri succulenti piattini che sazieranno la vostra fame di giochi giapponesi. Portate anche i vostri amici o farete indigestione. Per ora, jiaa ne!

RECENSIONI

le più oneste, sicure, imparziali recensioni disponibili sul pianeta terra

Anche se la PlayStation è la migliore console del mondo non significa che tutti i suoi giochi riescano col buco. Le nostre recensioni fanno una radiografia degli ultimi titoli, in modo da farvi sapere quali vale da pena di comprare e quali lasciar perdere.

GIOCHI DEL MESE

Road Rash 3D....pg. 23
Bomba '98....pg. 24
Tekken 3....pg. 26
Blasto....pg. 27
San Francisco Rush....pg. 27
Vs.....pg. 28
WCW Nitro....pg. 28
Einhander....pg. 29
Saga Frontier....pg. 30
Cardinal Syn....pg. 30
World League Soccer....pg. 31
MLB '99....pg. 32
Kick Off....pg. 32
Mega Man Legends....pg. 33
Deathtrap Dungeon....pg. 34
Speed Power Gunbike....pg. 34
Adidas Power Soccer....pg. 35

CHIARO E SEMPLICE, NELLO STILE PSM



Questo è il Riassunto Gioco. Una serie di note brevi per i pigroni che non vogliono leggere l'intera recensione.

Queste sono le categorie che reputiamo le più importanti quando si giudica un gioco. Ognuna è classificata con un voto ad 1 a 5.

Grazie alla sezione Longevità, con un veloce sguardo potrete scoprire quanto vi terrà impegnato questo gioco. Molti titoli sono divertenti all'inizio, ma perdono consistenza dopo poche ore di gioco. Altri c'è bisogno di tempo per capirli ed apprezzarli. Un 5 significa che ci giocherete senza interruzioni, mentre 1 vuole dire che il gioco è già praticamente in un cassetto.


P. 26


P. 27


P. 31


P. 32

LA SCALA DI GIUDIZI DI PSM

Qui a PSM vogliamo farvi sapere che prendiamo le recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati e delusi dopo l'acquisto di un pessimo gioco (e di questi tempi non è facile riuscire a farseli cambiare dai negozianti). Così quando ci prepariamo a recensire un gioco continuiamo a farci la stessa domanda: "Valeva la pena di spenderci quelle centomila lire tanto faticosamente risparmiate?!?"

IL VERO VOLTO DI UN VOTO

- **5** – Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!
- **4** – Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!
- **3** – Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.
- **2** – Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.
- **1** – Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.

Pagellone

Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Controllate la lista e verificate se ce n'è qualcuno che vi manca!

Gioco	Voto
Alundra	4
Arc.'s Gr. Hits: Atari Col. 2	3 1/2
Auto Destruct	3 1/2
Bloody Roar	4
Breath of Fire III	4 1/2
Broken Sword	2 1/2
Cool Boarders 2	3 1/2
Courier Crisis	3 1/2
Crash Bandicoot 2	5
Dead or Alive	4 1/2
Diablo	4 1/2
Dragon Ball GT Final Bout	1
Duke Nukem: TM	4
Fantastic Four	1/2
FIFA '98	3 1/2
Final Fantasy Tactics	4
Frogger	1
Gex: Enter the Gecko	4
HotShots Golf	4
Jet Moto 2	3 1/2
Judge Dredd	1 1/2
Lode Runner	2 1/2
Micro Machines V3	3 1/2
MK Mythologies: Sub Zero	2 1/2
Monopoly	1 1/2
Monster Rancher	4 1/2
Nag. Winter Olympics '98	3 1/2
NBA: In The Zone '98	3
NBA Live '98	4
NBA Shootout '98	2 1/2
NCAA March Madness '98	3
NCAA GameBreaker '98	5
NFSIII: Hot Pursuit	4 1/2
Need For Speed: V-Rally	3 1/2
Newman/Haas Racing	2 1/2
NHL '98	4 1/2
Nightmare Creatures	3 1/2
One	3
Pandemonium 2	3
Pitfall 3-D	4
Point Blank	3 1/2
Punky Skunk	2
Rampage World Tour	2 1/2
Ray Tracers	3
Reboot	3 1/2
Red Asphalt	3
Resident Evil 2	5
Riven	3
Shadow Master	2 1/2
Skull Monkeys	3
Spawn The Eternal	1 1/2
Speed Racer	2
Star Wars: MOTK	3
Tennis Arena	3
Test Drive 4	4
Theme Hospital	4
Time Crisis	4
Tomb Raider 2	5
Triple Play '99	3
VR Sp. Powerboat Racing	3 1/2
WCW Nitro	3
X-Men: COTA	3 1/2

Road Rash 3D



PRODOTTO	Electronic Arts
SVILUPPO	Electronic Arts
GENERE	Corsa/Combattimento

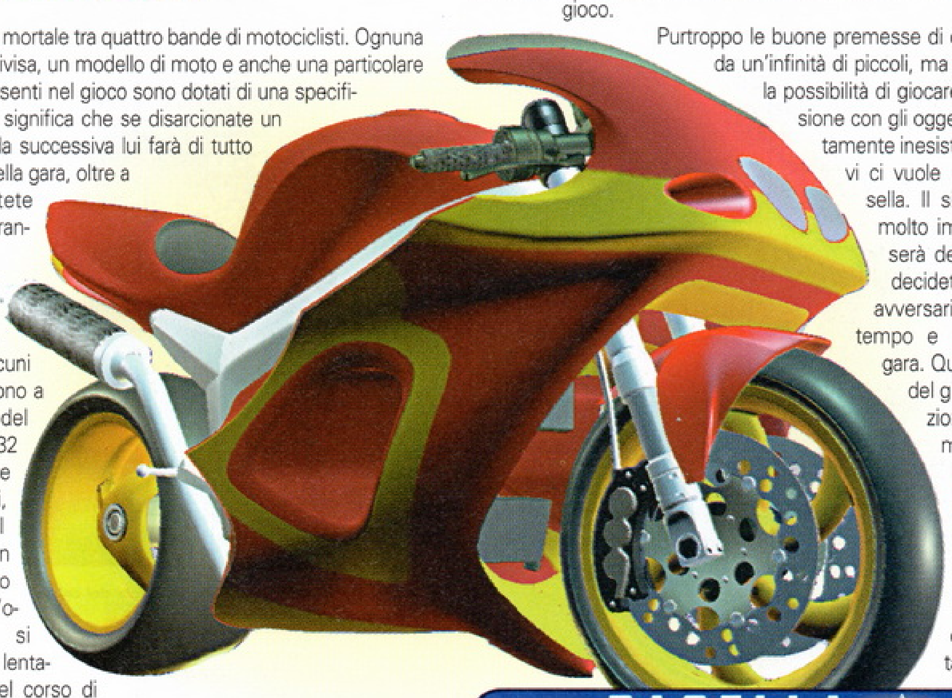
◄ **Sembra che qualcuno stia per farsi male. Se la vostra moto subisce troppi danni, salterà per aria.**



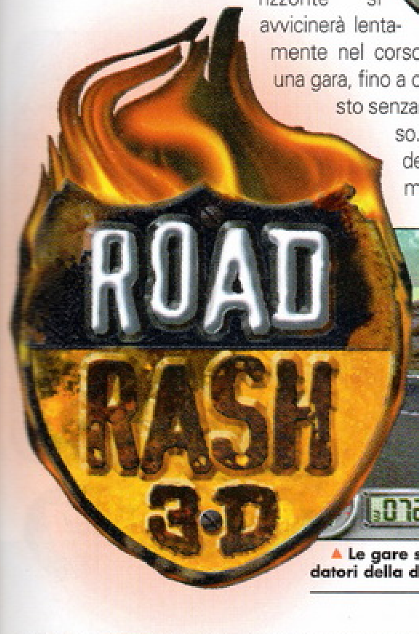
►▲ **Ogni personaggio del gioco ha una sua personalità e una specifica intelligenza artificiale.**

PREPARATE LA MOTO E LA MAZZA DA BASEBALL, LA GARA RICOMINCIA!

Road Rash 3D è una sfida mortale tra quattro bande di motociclisti. Ognuna è caratterizzata da una divisa, un modello di moto e anche una particolare colonna sonora. I 15 corridori presenti nel gioco sono dotati di una specifica intelligenza artificiale. Questo significa che se disarcionate un avversario in un round, nella sfida successiva lui farà di tutto per vendicarsi. Infatti nel corso della gara, oltre a cercare di arrivare primi, potete anche dispensare mazzate e sprangate ai vostri avversari.
Logicamente anche loro potranno usare queste tecniche scorrette per buttarvi fuori gioco. L'azione sarà intervallata da alcuni divertenti filmati che contribuiscono a farvi entrare nell'atmosfera del gioco. La sfide si svolgono su 32 strade piene di ostacoli come pedoni, automobilisti ubriachi, alberi e barriere. Graficamente il gioco usa un nuovo sistema in grado di ridurre al minimo l'effetto pop-in. Per esempio, una città all'orizzonte si avvicinerà lentamente nel corso di una gara, fino a che non ci passerete in mezzo. Tutto questo senza troppi poligoni che appaiono all'improvviso. Purtroppo alcuni modelli tridimensionali dei fondali sono scarni e le immagini bidimensionali (come i pedoni) risultano poco curate. Le animazioni dei motociclisti sono state realizzate digitalizzando i veri movimenti di alcuni attori, fornendo così più realismo e personalità ai personaggi del gioco.



Purtroppo le buone premesse di questo titolo sono rovinate da un'infinità di piccoli, ma fastidiosi problemi. Manca la possibilità di giocare in due. Il sistema di collisione con gli oggetti a bordo pista è completamente inesistente. Se cadete dalla moto vi ci vuole un eternità per tornare in sella. Il sistema di controllo non è molto immediato e a volte vi causerà delle crisi isteriche. Quando decidete di combattere contro un avversario, perderete moltissimo tempo e difficilmente vincerete la gara. Questo è il difetto più grosso del gioco, che vi mette in condizione di scegliere tra il divertimento del combattimento e la voglia di arrivare primi.
Viste le premesse di *Road Rash 3D* è una vera delusione vedere come delle imprecisioni di programmazione abbiano rovinato completamente un gioco tanto atteso.



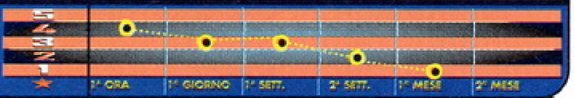


▲ **Le gare si svolgono su strade normali piene di "guidatori della domenica".**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	4.5
CONTROLLO	2.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ DIVERTENTI I COMBATTIMENTI CON GLI ALTRI MOTOCICLISTI
▲ OTTIMA GESTIONE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEGLI AVVERSARI
▼ TROPPI DIFETTI NE ROVINANO LA GIOCABILITA'
▼ IL SISTEMA DI CONTROLLO A VOLTE VI FARA' VENIRE VOGLIA DI SCOPRIRE SE LA PLAYSTATION SA VOLARE!

VOTO FINALE PSM: 3

LA REALIZZAZIONE AFFRETTATA ROVINA IL RISULTATO FINALE

Bomba '98



PRODOTTO
Take 2

SVILUPPO
Z-Axis

GENERE
Calcio

◄ Il sistema di controllo della palla è estremamente semplice ed immediato.

UN GIOCO DI CALCIO SEMPLICEMENTE DIVERTENTE!

Il calcio regna sovrano nella rubrica delle Recensioni di questo mese. *Bomba '98* si presenta piuttosto bene sia dal punto di vista grafico che da quello della giocabilità. Le animazioni dei calciatori sono molto curate. Per rendere i movimenti in campo estremamente realistici, i programmatori hanno fatto uso di una quantità smisurata di motion capture. Incredibilmente, questa attenzione grafica è anche uno dei maggiori difetti del gioco. Molte di queste animazioni hanno una fase preparatoria piuttosto lunga. Spesso l'azione ha luogo qualche istante dopo che avete premuto il pulsante. Per esempio quando decidete di tirate in porta il giocatore carica il colpo, ma prima che calci effettivamente, state sicuri che qualcuno gli avrà già rubato il pallone. Stessa cosa succede quando fate una scivolata per fermare un avversario, tempo che parte l'animazione l'avversario sarà già a distanza di sicurezza. Particolarmente innovativo è il sistema per tirare in porta. Ogni volta che vi avvicinate all'area avversaria, un piccolo mirino apparirà sullo specchio della porta. Mentre il vostro personaggio si prepara a calciare la palla, avrete qualche secondo per spostare il mirino col D-Pad e indirizzare il tiro in un'area precisa.



Questo metodo all'inizio può spiazzare i giocatori abituati ad un tipo di controllo più classico, ma dopo averci preso la mano si rivela particolarmente divertente ed appagante.
Come in molti giochi di calcio, anche qui la palla rimane incollata ai piedi dei giocatori ed il metodo di controllo è sufficientemente accurato. La semplicità e l'immediatezza sono sicuramente i punti di forza di *Bomba '98*. Questo gioco riesce a catturare subito sia il giocatore esperto che quello occasionale. Però, purtroppo non riesce a mantenere acceso per molto questo interesse.
Nel gioco ci sono solo 50 squadre e la maggior parte dei giocatori hanno nomi inventati. Anche le opzioni sono un po' poche ed è possibile fare un solo tipo di campionato. Fortunatamente non c'è il solito commento fastidioso. Una serie di frasi dette dai giocatori sul campo riusciranno comunque a farvi venire un esaurimento nervoso. Nonostante tutto *Bomba '98* è un bel gioco da guardare ed è anche estremamente divertente se ci giocate occasionalmente con gli amici. Se volete però una simulazione di calcio in grado di tenervi occupati per mesi, allora dovrete cercare altrove.





▲ L'animazione dei calciatori è molto curata. Per aumentare il realismo i giocatori sono anche ricoperti di texture.



◄ A parte i pochi calciatori che hanno sponsorizzato il lancio del gioco, gli altri hanno tutti nomi inventati.



► Peccato che l'interesse nel gioco tenda a sfumare per la carenza di opzioni disponibili.

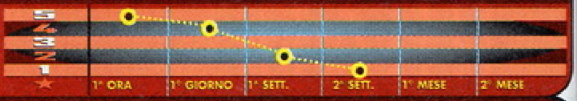


▲ L'intelligenza artificiale dei calciatori controllati dal computer è piuttosto accurata.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	2.5
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	3.5
PRESENTAZIONE	2

LONGEVITÀ

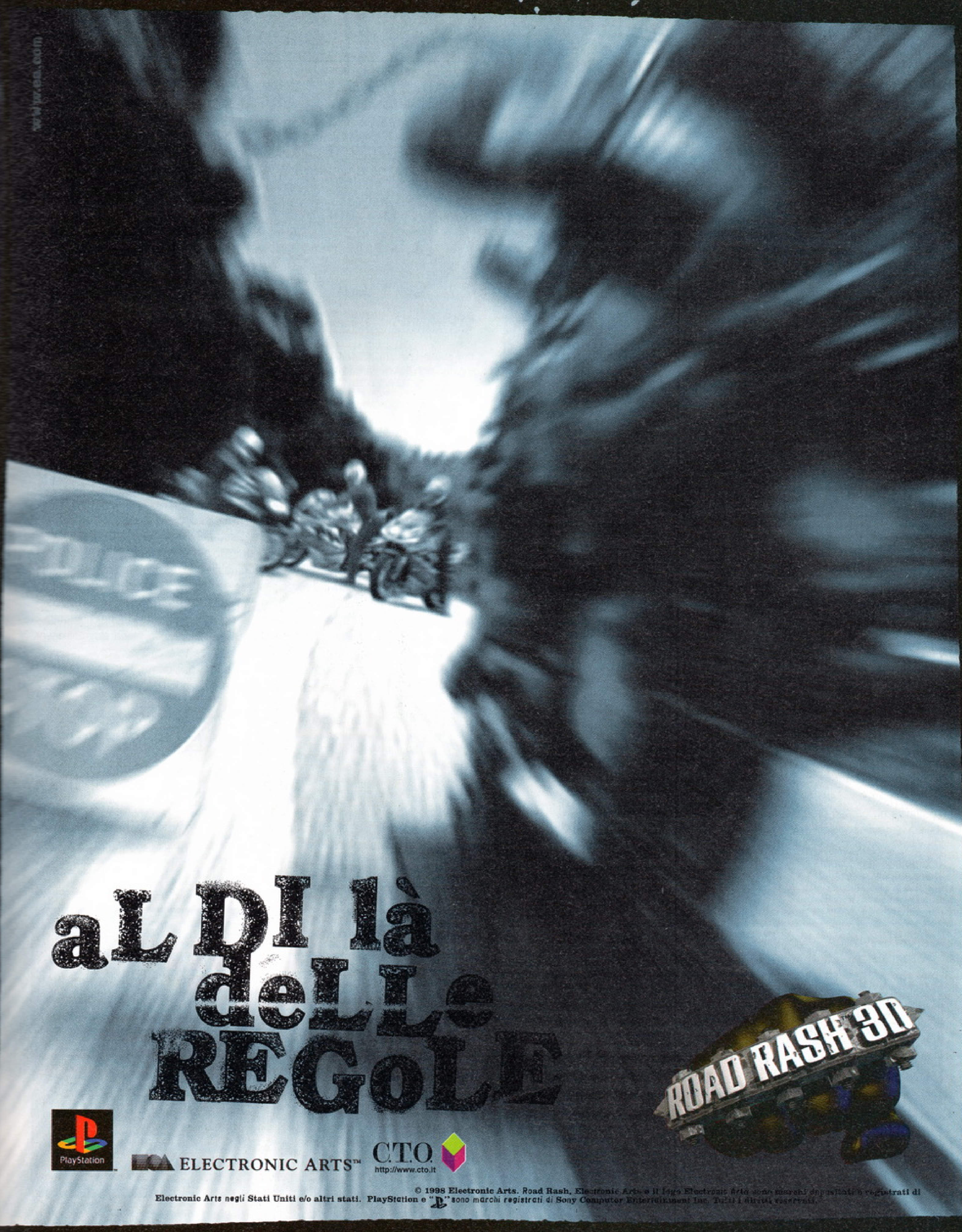


RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ DIVERTENTE E IMMEDIATO DA GIOCARE
▲ INNOVATIVO IL SISTEMA PER TIRARE IN PORTA
▼ HA TROPPE POCHE OPZIONI
▼ ALCUNE ANIMAZIONI RALLENTANO TROPPO L'ESECUZIONE DELL'AZIONE

VOTO FINALE PSM: 3

UN GIOCO DIVERTENTE CHE MANCA UN PO' DI SPESSORE


aL DI là
deLLe
REGoLE
ROAD RASH 3D
PlayStation
ELECTRONIC ARTS™
C.T.O.
http://www.cto.it
© 1998 Electronic Arts. Road Rash, Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati e registrati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri stati. PlayStation e "" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.

Tekken 3





▲ Sfondi meravigliosi e personaggi dettagliati rendono questo gioco bello da guardare e da giocare! E qualcuno diceva che questo era impossibile per la PlayStation...



PRODOTTO	Namco
SVILUPPO	Namco
GENERE	Combattimento

◄ I personaggi nascosti, Gon e il Dottor B., sono tra gli extra di questa eccellente conversione.

RITORNA LA MIGLIORE SERIE DI LOTTA PER PLAYSTATION, E NON E' UNA DELUSIONE

Durante la storia della PlayStation, l'uscita di un nuovo gioco della serie Tekken è sempre stata considerata un evento fondamentale. Dopo tutto la Namco ci ha abituato male, facendo uscire delle conversioni per console che risultano migliori delle versioni per sale giochi. Su PlayStation vengono aggiunti nuovi personaggi, nuovi finali e nuove modalità di gioco. Anche *Tekken 3* rispetta questa gloriosa tradizione. I personaggi appaiono incredibilmente dettagliati ed assomigliano moltissimo alle loro controparti originali. Il problema della sovrapposizione dei poligoni è stato ridotto al minimo, ed anche durante le prese è praticamente assente (questo fatto in passato costituiva un grosso problema). I fondali sono stati riprodotti abbastanza bene e sono così dettagliati da sembrare veramente tridimensionali. Fortunatamente, *Tekken 3* non è soltanto uno spettacolo grafico. Anche la giocabilità è molto elevata e l'azione si mantiene veloce e fluida. Solo in rare occasioni ci sono dei rallentamenti, ma la maggior parte dei giocatori non li avrà nemmeno notati. Certo, questo seguito non è un gran passo avanti per la serie, ma migliora molti elementi che erano carenti nelle prime due versioni. In precedenza lo spostamento laterale era limitato a determinati personaggi e si eseguiva con mosse specifiche. Ora chiunque può schivare un colpo spostandosi lateralmente. Sono stati anche migliorati i contrattacchi ed è stato aggiunto un sistema per pararli. Ora potrete fermare qualsiasi contromossa l'avversario vi scagli contro.

Sfortunatamente *Tekken 3* ha anche dei problemi di cui non possiamo fare a meno di parlare. Primo, il gioco presenta ben poche innovazioni. Certo, è una splendida evoluzione dei suoi predecessori, ma non aggiunge niente di nuovo al genere. Ha un aspetto migliore ed uno svolgimento di gioco più equilibrato, ma è tutto qui. E' un fatto triste se pensiamo che per certi versi *Dead or Alive* si presenta di gran lunga più innovativo. L'altro problema riguarda il controllo del gioco. *Tekken 3* richiede troppa precisione nell'esecuzione delle mosse. Questo può rendere veramente difficile eseguire gli attacchi più complessi e le combo più lunghe. Già il joypad standard della PlayStation non è molto adatto ai picchiaduro, ma può comunque andare bene se i giochi sono un po' "tolleranti" nell'accettare i comandi del giocatore. *Tekken 3* è molto rigido, quindi dovrete essere estremamente precisi per riuscire ad eseguire tutte le mosse di un personaggio. Nonostante questi due difetti, *Tekken 3* ci mostra che risultati si possono ottenere quando i programmatori si impegnano davvero.

L'attenzione ai dettagli lo rende una delle conversioni più perfette ed accurate che possiamo ricordare. Inutile dire che se amate i picchiaduro, non potete perdere questo classico.



▲ La nuova modalità Tekken Force ricorda molto la serie *Final Fight* della Capcom.



◄ La modalità Training è stata inserita sin da *Tekken 2*. Qui potrete provare le mosse ed affinare le vostre Combo.



▲ Gli spostamenti laterali sono uno di miglioramenti più importanti di *Tekken 3*. Ora potrete spostarvi liberamente durante i combattimenti in modo da schivare un attacco avversario e rispondere con uno dei vostri.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	5
SONORO	4.5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	5



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ I PERSONAGGI SONO DETTAGLIATI E RIPRODUCONO BENISSIMO QUELLI DELLA SALA GIOCHI
- ▲ IL SISTEMA DI LOTTA E' EQUILIBRATO E PIU' RAFFINATO RISPETTO ALLE VERSIONI PRECEDENTI
- ▲ I MOLTI SEGRETI STIMOLANO A GIOCARE DI NUOVO
- ▼ PORTA POCHE INNOVAZIONI AL GENERE
- ▼ I CONTROLLI DOVREBBERO ESSERE PIU' TOLLERANTI

VOTO FINALE PSM: 5

SIAMO MOLTO VICINI A UNA CONVERSIONE PERFETTA

Blasto



PRODOTTO
Sony CEA

SVILUPPO
Sony Interactive Studios

GENERE
Azione/Platform

◄ **In Blasto ci sono immensi mondi 3-D con miriadi di oggetti da colpire.**

IL NUOVO GRANDE PLATFORM DELLA SONY E' DIFETTOSO MA DIVERTENTE

Considerando la grande campagna pubblicitaria che ha preceduto l'uscita di *Blasto* in America, ci saremmo aspettati il migliore gioco d'azione di tutti i tempi. Il gioco è ben lontano dal riuscire a raggiungere questo obiettivo, ma nonostante i difetti è comunque divertente. All'inizio gli ambienti sembrano un po' poveri, con solo poche piattaforme fluttuanti su cui saltare. I livelli successivi rivelano però aree molto più dettagliate, soprattutto quelle della palude e quelle della fortezza. A volte la progettazione intricata dei livelli e lo svolgimento non lineare possono creare confusione. Se *Blasto* fosse un gioco d'esplorazione, queste caratteristiche sarebbero punti di forza, ma visto che è uno sparatutto creano solo confusione. Neanche le mappe del livello riescono ad aiutarvi visto che sono troppo difficili da capire e da utilizzare. Anche se dotato di una grande varietà di livelli e personaggi, *Blasto* è un po' troppo monotono. Quando arriverete ad un terzo del gioco, vi sarete stufati dei suoi meccanismi ripetitivi e faticherete ad andare avanti. La Sony avrebbe dovuto fare qualcosa per mantenere sempre vivo l'interesse del giocatore. Per esempio avrebbero potuto dare a *Blasto* una nuova abilità ogni due livelli. Le sezioni ambientate sott'acqua sono l'unico momento in cui l'azione subisce qualche cambiamento, peccato che i programmatori non abbiano espanso questa idea. La difficoltà è un altro problema che affligge *Blasto*. Un gioco equilibrato dovrebbe prevedere una curva di apprendimento crescente. All'inizio dovrebbe farvi affrontare i nemici più facili e poi aumentare la difficoltà col procedere del gioco. In *Blasto* o diventate subito dei campioni o avrete delle difficoltà a finire i primi livelli. Ci sono anche molte situazioni in cui verrete colpiti comunque, non importa quello che fate. Questo è molto frustrante e poco divertente. Fortunatamente, nonostante queste pecche, il gioco non è male. Può essere addirittura divertente. La grafica dei personaggi e dei fondali è in stile cartoon ed il commento vocale è molto divertente. Anche il controllo di Capitan Blasto è buono.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3.5



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ IL PERSONAGGIO PRINCIPALE E' DIVERTENTE
- ▲ LA GRAFICA STILE CARTONE ANIMATO E' BEN FATTA E CREA UN MONDO INTERESSANTE
- ▼ L'AZIONE È TROPPO RIPETITIVA
- ▼ I NEMICI ALL'INIZIO SONO TROPPO DIFFICILI DA ELIMINARE, QUESTO E' MOLTO FRUSTRANTE

VOTO FINALE PSM: 3
UN BUON TITOLO DI AZIONE CON QUALCHE GROSSO DIFETTO

San Francisco Rush

UNA CONVERSIONE VERAMENTE DEPRIMENTE

San Francisco Rush non è il solito gioco di corse in auto. La versione da sala giochi ha delle caratteristiche uniche che lo rendono divertentissimo da giocare. Infatti il vero punto di forza di *Rush* è il gusto della scoperta. Tutta la città è un enorme pista, potete sempre cercare nuove spericolate strade che vi portino al traguardo. E' fantastico vedere come un salto ben eseguito vi possa far trovare una scorciatoia sui tetti delle case sottostanti. La gara vera e propria perde importanza di fronte al gusto di scoprire ogni volta un nuovo modo per arrivare in fondo al circuito. Purtroppo tutto questo divertimento è assente dalla versione PlayStation di *Rush*.
Possiamo dire che forse l'unico punto di contatto tra questa conversione e il gioco originale è solo il titolo. Anche se sono presenti le tre piste della sala giochi, non significa aver effettuato un adattamento. Non c'è il feeling dell'originale. Dimenticate di sfrecciare a velocità massima. La vostra macchina risponde come un carro armato, supera con sorprendente facilità le curve più strette e cade come un sasso nei salti in cui dovrebbe prendere il volo. Le cunette ed i piccoli sobbalzi non hanno effetto sul veicolo, tutte le impossibili ma divertenti acrobazie che si potevano fare nella versione arcade non sono possibili su PlayStation.
Anche iniziare una corsa è piuttosto complesso. Dovrete navigare in un'infinità di menu per selezionare la piste, la macchina, il tipo di cambio e la modalità di corsa. Il tutto intervallato da tempi di caricamento talmente lunghi che sono un'agonia solo a pensarci. Anche quando, finita una gara, decidete di rigiocare sulla stessa pista, sarete esasperati dalla sequenza di caricamento. Non ne vale davvero la pena.
Divertente la modalità a due giocatori con split screen e la "explosion mode" in cui dovrete tenere la vostra macchina sopra le 55 miglia orarie. Se in circolazione ci fossero solo giochi di corse a livello del primo *Ridge Racer*, allora forse avremmo dato a *Rush* un voto più alto.



PRODOTTO
Midway

SVILUPPO
Climax Entertainment

GENERE
Corse

◄ **Certo, somiglia abbastanza al *Rush* delle sale giochi, ma ricordatevi, le apparenze ingannano.**



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	3.5
CONTROLLO	2
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	2



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ SEMBRA DAVVERO RUSH, VISTA LA VELOCITÀ CON CUI SCORRE L'AZIONE
- ▼ NON TROVERETE IL FASCINO DELLA VERSIONE DA SALE GIOCHI
- ▼ I TEMPI DI CARICAMENTO SONO MOSTRUOSI
- ▼ DIMENTICATE LE CURVE ED I VOLI DELLA VERSIONE ARCADE

VOTO FINALE PSM: 2
UNA CONVERSIONE ORRIBILE DI UN OTTIMO TITOLO DA SALA GIOCHI

WCW Nitro



PRODOTTO
THQ

SVILUPPO
Inland Productions

GENERE
Sport

◄ Potrete finalmente imparare delle mosse come lo Spaccaschiena e il Laccio Californinano senza uccidere nessuno.

TORNANO SU PLAYSTATION GLI EROI DEL WRESTLING

I videogiochi ispirati al wrestling hanno sempre tentato di riprodurre l'aspetto più brutale di questo "sport". Purtroppo nessun titolo è ancora riuscito a sfruttare al massimo il potenziale della lega americana di lotta. Anche *WCW Nitro* della THQ non sembra riuscire a centrare pienamente questo obiettivo. Il gioco è realizzato in 3-D e dispone di una grandissima varietà di lottatori. 16 sono i personaggi base, ognuno con le sue mosse ed i suoi atteggiamenti caratteristici. Gli appassionati del wrestling saranno felici di sapere che potranno scegliere alcuni dei più famosi lottatori della lega, tra cui Hollywood Hogan, Randy Savage, Lex Luger e molti altri. Inoltre questo gioco è pieno di codici e passwords che permettono di giocare con un'infinità di altri personaggi. Chi ha letto con attenzione la rubrica Spaccacodici del numero 3 sa di cosa stiamo parlando. Anche se le premesse sembrano buone, *WCW Nitro* soffre dello stesso problema degli altri giochi di questo tipo. La giocabilità è ridotta al minimo: il divertimento si esaurisce nel cercare di premere i pulsanti del joypad più velocemente del vostro avversario. Purtroppo l'abilità e l'esperienza di combattimento non faranno mai la differenza in questo tipo di giochi. L'esecuzione delle mosse avviene con un po' di ritardo rispetto a quando voi inserite il comando sul joypad.

Una caratteristica estremamente divertente di questo titolo è "l'attacco a sorpresa". A volte potrà arrivare un altro lottatore che prenderà parte al combattimento, con o contro di voi. Un'idea così non era mai stata inserita in nessun altro titolo di wrestling. Anche se a volte vi farà arrabbiare (specialmente quando il nuovo arrivato si schiera contro di voi) questa opzione riesce a riprodurre perfettamente quello che può succedere in un vero incontro della WCW. In ogni caso *WCW Nitro* è un buon titolo per coloro tra voi che adorano questo sport. Ci dispiace che il suo buon potenziale di base sia stato sprecato. Forse l'inserimento di altre caratteristiche oltre "l'attacco a sorpresa" lo avrebbero reso il gioco di wrestling definitivo. Non aspettatevi troppo e non resterete delusi da questo titolo, che rimane comunque una scelta valida per gli amanti della Lega WCW.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	2.5
CONTROLLO	2
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ: 1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ I PERSONAGGI 3-D SONO BEN REALIZZATI
▲ MOLTI PERSONAGGI NASCOSTI CHE AUMENTANO LA LONGEVITA'
▼ IL CONCETTO DI GIOCO E' TROPPO SEMPLICE
▼ I COMANDI NON RISPONDONO PERFETTAMENTE

VOTO FINALE PSM: 3
UN ALTRO GIOCO SUL WRESTLING CHE MANCA DI INNOVAZIONE

Vs.

RIUSCIRANNO I COMBATTENTI DI VS. A CONQUISTARSI UN PO' DI SPAZIO SUL MERCATO?

Vs. è il primo tentativo della THQ per entrare nell'affollato mercato dei picchiaduro per PlayStation. Avrete a disposizione sedici personaggi raggruppati in quattro gangs. Ogni combattente ha un suo particolare stile di lotta come il karate, kung fu, jujitsu, wrestling ed altri ancora. Il gioco è molto veloce ed utilizza un sistema di comando piuttosto semplice e standard. La grande innovazione è l'inserimento di un pulsante "contromossa/schivata". Con la semplice pressione di questo tasto potrete schivare o controbattere un attacco avversario, un po' come succedete quando usate il bottone "Hold" di *Dead or Alive*. Un buon utilizzo di questa tecnica, lascerà il vostro rivale scoperto per eventuali combo ed attacchi speciali.



PRODOTTO
THQ

SVILUPPO
Polygon Magic Inc.

GENERE
Combattimento

◄ Per creare Mia la DJ, gli sviluppatori si sono ispirati ad un personaggio realmente esistente.

Globalmente, *Vs.* può essere giudicato una buona "opera prima", ma è rovinato da due grossi problemi. Primo, il gioco ha un aspetto un po' rigido. Considerando che gira a 60 fotogrammi al secondo e le animazioni sono state realizzate in motion capture, i personaggi si dovrebbero muovere in maniera più armoniosa. Sembra quasi che ci siano troppo poche "animazioni chiave" e per questo il movimento risulta meccanico e scattoso. Il secondo grande problema è la caratterizzazione dei personaggi. La Polygon Magic ha speso moltissimo tempo nel tentativo di realizzare dei lottatori originali, diversi da quelli degli altri giochi. Peccato che il risultato finale sia un gruppo di personaggi spesso antipatici e poco piacevoli da utilizzare. Quante volte riuscirete a giocare nei panni di un "ruffiano"? Le prime due volte potrebbe anche essere divertente, ma alla terza comincerete a starvi pesantemente antipatici. Nonostante questi difetti, *Vs.* è abbastanza divertente e veloce da giocare. Particolarmente bello è il commento musicale del gioco realizzato da alcune band emergenti di Los Angeles, tra cui i Los Infernos, i Pig in the Space ed i Suicide Machines. Forse la cosa che più penalizza questo titolo è la data d'uscita! *Vs.* viene distribuito in Italia in un brutto momento. *Dead or Alive* e *Tekken 3* sono dei concorrenti difficili da battere. Se però siete interessati alla giocabilità e non fate molto caso alla grafica, allora forse *Vs.* merita di essere provato.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2.5
SONORO	5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	2

LONGEVITÀ: 1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ DIVERTENTE ED IMMEDIATO
▲ UN COMMENTO MUSICALE DA SBALLO
▼ LA GRAFICA E' STRANAMENTE SCATTOSA
▼ I PERSONAGGI SONO PARTICOLARMENTE ANTIPATICI

VOTO FINALE PSM: 3
UN MEDIOCRE PICCHIADURO CON ALCUNI ELEMENTI ORIGINALI

Einhander



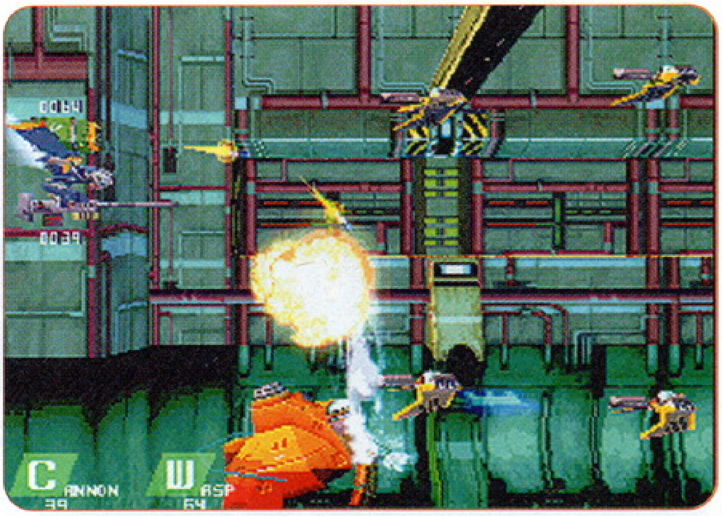


PRODOTTO
Sony CEA

SVILUPPO
Square

GENERE
Sparatutto

◄ I nemici di fine livello sono particolarmente duri da eliminare. Hanno moltissime armi e diversi strati di armatura protettiva. Questo è il primo mega-robot che dovrete affrontare. Se non vi fate prendere dal panico, non dovreste avere alcun problema.

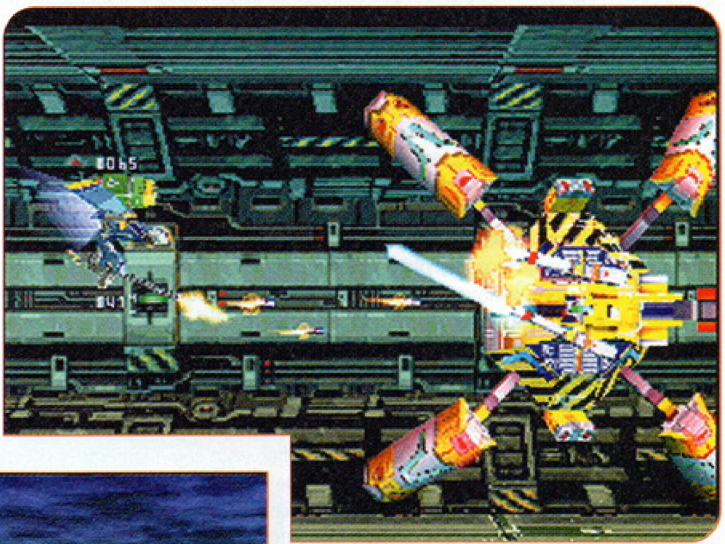


▲ Questo è l'inizio di uno dei livelli intermedi, dove le cose cominciano a complicarsi. Comunque neanche i livelli precedenti sono rose e fiori!

LA SQUARE DIMOSTRA CHE GLI SPARATUTTO NON SONO FINITI

E*inhander*, l'ultimo capolavoro della Square porta gli sparatutto a scorrimento laterale ad un nuovo livello di qualità. Già *RayStorm* e *Xevious 3-D*, avevano proposto una grafica poligonale, ma nessuno dei due ha portato particolari innovazioni al genere. Anche la grafica di *Einhander* è poligonale, ma è di una qualità mai vista prima. Anche se il giocatore sarà troppo preso dall'azione per riuscire a notare tutti i particolari ed i tocchi di classe sullo sfondo, la Square ha comunque curato con estrema attenzione ogni singolo dettaglio. La vostra astronave, i nemici, i boss di fine livello ed anche i fondali sono pieni di piccole animazioni e ricoperti di colorate texture. Se vi piacciono le esplosioni, allora questo è il gioco che fa per voi. Ogni cosa può saltare per aria sotto i vostri colpi. Potete persino fare esplodere i frammenti di qualcosa che avete appena distrutto!

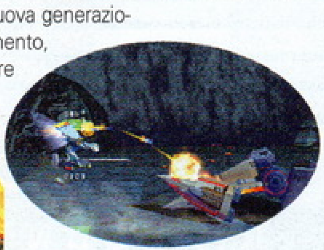
Oltre a queste caratteristiche grafiche eccezionali, il gioco ha tutti gli elementi vincenti dei grandi sparatutto classici. Ci sono un sacco di nemici che si spostano su percorsi pre-impostati, avversari grandi e potenti che occupano l'intero schermo e, soprattutto, una gran quantità di armi da sballo. Potete scegliere fra tre diversi modelli di astronave Einhander e ne potrete sbloccare due nascosti. La velocità di ciascuna delle navi può essere cambiata in volo usando R2 ed L2. L'idea innovativa del gioco è rappresentata dal braccio meccanico di cui sono dotate le astronavi. Questo particolare dispositivo vi permette di rubare le armi ai nemici e di utilizzarle contro di loro. Potrete anche spostarle sopra o sotto il vostro veicolo per parare i colpi avversari o per variarne il metodo d'attacco. I vari modelli di astronavi Einhander si diversificano per il numero di armi che possono tenere o usare contemporaneamente. Le armi stesse sono molto diverse tra loro e vanno da un mitragliatore Vulcan a fuoco veloce fino al devastante lancia-granate. La scelta dell'arma da utilizzare aggiunge un pizzico di strategia ad un genere normalmente basato solo sull'azione spasmodica. Inoltre il gioco è pieno di ramificazioni e di bonus nascosti. Una colonna sonora avvincente ed una curva d'apprendimento ben calibrata rendono *Einhander* il miglior sparatutto della nuova generazione. Ci sono ancora dei margini di miglioramento, ed è per questo che speriamo che la Square sia intenzionata a produrre un *Einhander 2*.



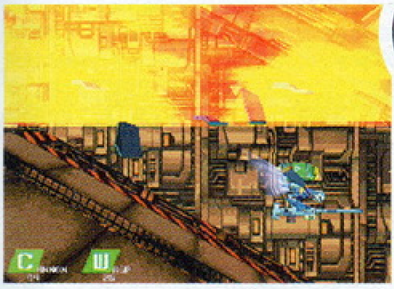
▲ I cattivi si spostano su traiettorie prestabilite, ma le loro armi possono colpirvi in qualsiasi punto dello schermo voi siate. Se vi distraete un attimo siete morti!



◄ Quando saranno stati distrutti, molti nemici lasceranno in giro delle armi che voi potrete raccogliere. I missili Wasp sono uno dei migliori armamenti di tutto il gioco.



▲ Questo è il nemico finale del secondo livello. E' un veicolo terrestre che attacca con missili e mitragliatrici. Cercherà anche di speronarvi con la sua coda.

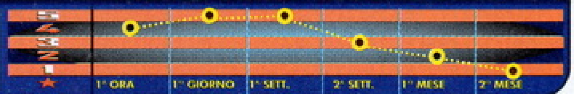


▲ Qui dovete scappare appena prima che il cattivo esploda in una fiammata gigante. Sono momenti come questi che rendono unica l'esperienza di gioco con *Einhander*.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	5
SONORO	4.5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	4.5
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LA GRAFICA E' RIVOLUZIONARIA
- ▲ IL GRAN NUMERO DI BONUS INCLUSI MANTERRANNO VIVO A LUNGO IL VOSTRO INTERESSE
- ▲ DAI TEMPI DI WIPEOUT XL NON SI SENTIVA UNA MUSICA TECHNO DI COSI' ELEVATA QUALITA'
- ▼ POTRESTE TROVARLO UN PO' DIFFICILE

VOTO FINALE PSM: 4½

TUTTO QUELLO CHE AMATE DEGLI SPARATUTTO, CON QUALCOSA IN PIU'

SaGa Frontier



PRODOTTO	Sony CEA
DEVELOPER	Square
GENERE	GDR

◄ I fondali non sono molto interattivi e non vi permetteranno grandi ricerche ed esplorazioni.

FORSE NON SAREBBE DEGNO DEL MARCHIO SQUARE

Dopo il successo monumentale di *Final Fantasy VII* e *Final Fantasy Tactics*, molti appassionati di GDR si erano esaltati per l'uscita americana di *SaGa Frontier*. Questa era la prima volta che un capitolo della Romancing SaGa veniva tradotto in inglese. All'apparenza il gioco sembra contenere moltissime caratteristiche di alto livello. Avrete sette differenti missioni da completare, fondali affascinanti da esplorare ed una colonna sonora orchestrale. *SaGa Frontier* presenta anche un sistema di incantesimi ben studiato ed ogni personaggio del gioco ha delle sue particolari tecniche ed abilità. Tutti questi fattori farebbero pensare a *SaGa Frontier* come ad un altro imperdibile GDR della Square. Sfortunatamente però non riesce a sfruttare questi punti di forza per coprire alcuni grossi difetti. Anche se si svolgono tutte nello stesso mondo (con gli stessi luoghi, le stesse città, ecc.), le missioni dei sette personaggi sono completamente differenti. Questo favorisce sicuramente la longevità del gioco. Purtroppo durante la presentazione dei personaggi, gli obiettivi di ogni missione non sono spiegati a fondo ed anche la storia che se ne sviluppa è fievole. Vi troverete spesso a vagare sprecando incredibili quantità di tempo nel tentativo di capire cosa fare. Parlare con i personaggi che incontrate durante il gioco è del tutto superfluo visto che raramente si ottiene qualche informazione utile. Questo difetto fa sembrare illogico lo svolgimento della trama di ciascuna missione. Senza indicazioni o indizi dovrete vagare casualmente alla ricerca dell'elemento che fa progredire la storia. Aggiungeteci la ridicola difficoltà dei primi combattimenti che affronterete ed un troppo lento processo di acquisizione di incantesimi e supererete i limiti che ciascun appassionato di GDR può sopportare. Se comunque avrete sufficiente pazienza, troverete in *SaGa Frontier* quanto basta per tenervi occupati. Tuttavia, anche i più grandi sostenitori della Square troveranno questo gioco decisamente sotto gli standard a cui questa software house ci ha abituato.



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	3
CONTROLLO	2
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	1



RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ INTERESSANTE IL SISTEMA DELLE MAGIE
▲ BEN SETTE DIFFERENTI SVOLGIMENTI DELLA TRAMA
▼ NON SI CAPISCE ESATTAMENTE COME FAR PROGREDIRE LA TRAMA!
▼ L'APPRENDIMENTO E' TROPPO COMPLICATO

VOTO FINALE PSM: 2½
TROPPO DIFFICILE E CARENTE NELLO SVILUPPO DEI PERSONAGGI

Cardinal Syn

LA SONY ENTRA NELL'ARENA CON UN FIASCO



Chi tra voi possiede la PlayStation da parecchio tempo, forse ricorderà un picchiaduro particolarmente brutto intitolato *Criticom*. La Kronos, società colpevole di quell'abominio, è stata incaricata dalla Sony di sviluppare *Cardinal Syn*. Non si può certo dire che questo sia un buon inizio. Questo gioco è ambientato nel Medioevo ed è incentrato su un torneo organizzato dalla malvagia Cardinal Syn. Chi vincerà sarà considerato il sovrano incontrastato della regione. Al torneo partecipano i rappresentanti di diversi clan, naturalmente Syn ha una sua idea su chi dovrà essere il vincitore… Lei!



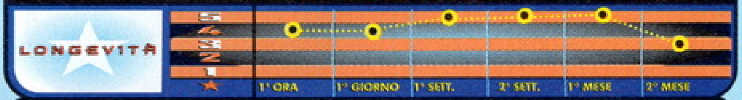
PRODOTTO	Sony CEA
SVILUPPATO	Kronos
GENERE	Combattimento

◄ Cardinal Syn ha delle arene ben realizzate, ma purtroppo i suoi meriti si fermano qui!

All'inizio avete solamente otto personaggi tra cui scegliere, ma ogni volta che finirete il gioco verrà sbloccato uno dei personaggi secondari. Anche i due nemici finali, Syn e Kron possono alla fine essere selezionati. La grafica dei personaggi varia dal decente all'inguardabile. La meccanica di gioco è decisamente vecchia.
Praticamente tutti i titoli sviluppati dalla Kronos sono uguali tra loro. Questo motore di gioco è stato sfruttato fino all'inverosimile. Il risultato è un picchiaduro privo di profondità ed equilibrio, che favorisce i giocatori che si gettano a smanettare sui tasti. Anche l'aggiunta di movimenti liberi 3-D per i personaggi (come in *Tobal 1*) non aiuta granché a migliore le cose.
Syn ha pochissime caratteristiche innovative. Qualche power-up casuale fornisce ai personaggi abilità magiche ed aggiunge un pizzico di divertimento. Inoltre ogni arena presenta qualche sorta di pericolo che dovrete evitare, come aculei, pozze di acido e flussi di lava. Se sarete furbi potrete avvantaggiarvene e cercare di spingerci i vostri avversari. Anche queste nuove aggiunte non bastano a bilanciare la difficoltà di controllo dei personaggi ed il sistema di lotta mal progettato.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3.5
CONTROLLO	1.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3.5



RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ GLI AMBIENTI SONO MOLTO DETTAGLIATI
▲ I NUMEROSI PERSONAGGI NASCOSTI AUMENTANO L'INTERESSE A GIOCARE DI NUOVO
▼ I CONTROLLI NON RISPONDONO BENE
▼ IL SISTEMA DI GIOCO TENDE A FAVORIRE I "PIGIA-TASTI" PIUTTOSTO CHE IL GIOCATORE ABILE

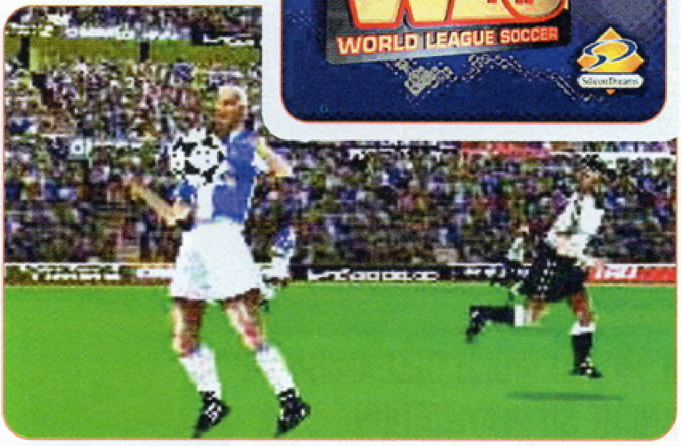
VOTO FINALE PSM: 2
UN GIOCO DI LOTTA NON ISPIRATO CHE NON SAREBBE MAI DOVUTO USCIRE

World League Soccer



PRODOTTO	SVILUPPO	GENERE
Eidos	Silicon Dreams	Calcio

◄ Il sistema di rilevamento del fuori gioco è il migliore visto in un gioco di calcio.



▲ Riuscirete a segnare solo se costruirete un'azione decente. In questo gioco l'abilità è sicuramente più importante della fortuna.

GLI AMANTI DEL CALCIO SIMULATO SI PREPARINO ALLA OLA!

Sulla scia dei mondiali continua la scorpacciata di giochi di calcio. Tra tutti questi giochi, *World League Soccer* merita sicuramente di essere visto con un occhio di riguardo.

Forse non avrà lo splendido impatto grafico di *World Cup '98*, ma è dotato di un'ottima giocabilità ed un'infinità di tocchi di classe che lo rendono attualmente uno dei migliori giochi di calcio in circolazione.

Come in *ISS Pro* della Konami, dovrete fare un po' di pratica con i comandi di gioco per cercare di rendere fluide le vostre azioni. Questo non significa che *World League Soccer* sia difficile da giocare, ma per poter dare il massimo avrete bisogno di un po' di allenamento. La grafica è di buon livello. L'animazione dei calciatori è fluida e particolarmente realistica. Incredibile l'effetto replay che non solo permette di rivedere un goal sotto varie angolazioni, ma offre anche l'opportunità di assistere all'azione dagli occhi di ognuno dei giocatori in campo.

Gli effetti atmosferici sono un altro punto di forza. Il tempo può cambiare nel corso di una partita. Iniziate con un bel sole e finite in un acquazzone che rende il campo una poltiglia di fango.

Nel gioco sono comprese sia le nazionali di cacio che le squadre club di gran parte del mondo ed è possibile giocare sia ai campionati del mondo che alle coppe europee. Purtroppo i nomi dei giocatori riprodotti sono stati cambiati. Questa è forse l'unica vera nota negativa di quest'ottimo gioco. Comunque, se non sopportate l'idea di giocare con calciatori dai nomi inesistenti, il gioco vi mette a disposizione un comodo editor. La caratteristica migliore di *World League Soccer* è sicuramente l'intelligenza artificiale dei calciatori usati dal computer. Finalmente vi sembrerà di essere veramente su un campo di calcio. Potete addirittura far portare avanti l'azione al computer mentre voi cercate una buona posizione, poi con il pulsante potete chiamare il passaggio e cercare di segnare al volo. Anche le squadre si comportano come le loro controparti reali, alcune staranno più sulla difensiva, mentre altre si lanceranno costantemente all'attacco. Il sistema di rilevamento del fuori gioco è il migliore mai visto in un gioco di calcio e anche l'arbitro si comporta in modo estremamente realistico.

Se state cercando un gioco di calcio sofisticato in grado di soddisfare il vostro fine palato di esperti, *World League Soccer* è sicuramente il titolo che fa per voi.



▲ Ecco un bel modo per concludere un'azione! Con un po' di esperienza riuscirete a dare spettacolo.



I cambiamenti atmosferici possono influenzare l'andamento della partita.

PAGELLA ★ PSM

Voce	Voto
GRAFICA	3.5
SONORO	3.5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	3



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI GIOCATORI CONTROLLATI DAL COMPUTER È DI ALTISSIMO LIVELLO
- ▲ EFFETTI ATMOSFERICI AUTOMATICI
- ▲ SUPPORTO PER JOYPAD ANALOGICO
- ▼ PECCATO CHE I NOMI DEI CALCIATORI SIANO STATI CAMBIATI

VOTO FINALE PSM: 4½

FINALMENTE UN OTTIMO GIOCO SUL CALCIO

Kick Off World Manager



PRODOTTO
Anco
SVILUPPO
Anco
GENERE
Calcio

◄ Purtroppo la grafica di questa versione di *Kick Off* non riesce a stare al passo con i tempi.

IL MITICO GIOCO DELL'AMIGA ARRIVA ANCHE SU PLAYSTATION

La Anco ha sempre sostenuto che la giocabilità è più importante della grafica! Partendo da questa idea, all'inizio degli anni '90, hanno realizzato *Kick Off*, uno dei giochi sportivi che ha spopolato sugli Home Computer Amiga. Purtroppo i tempi sono cambiati e attualmente un buon gioco deve essere un giusto equilibrio tra grafica e giocabilità. Sicuramente l'aspetto più interessante di questo titolo è la possibilità di calarsi nei panni del manager di una squadra. Dovrete gestire i trasferimenti, gli acquisti e le vendite dei vostri giocatori. Inoltre dovrete anche fare attenzione all'aspetto strategico e alle formazioni, per poter sperare di vincere qualche coppa. Se eravate in cerca di un gioco sul calcio con aspetti manageriali, questa nuova versione di *Kick Off* potrebbe fare al caso vostro. Nel caso il mondo del calcio mercato non faccia per voi, potete comunque sfidare fino a quattro amici in una delle varie competizioni che il gioco offre (coppe, campionati e leghe). Prima dell'inizio di ogni partita potrete scegliere se giocare in versione 'Classica' o 'Moderna'. Le due modalità di gioco sono completamente differenti tra loro, sia per il tipo d'inquadratura, sia per il modo in cui viene controllato il pallone. Nella prima vedrete il campo dall'alto come nella versione classica. La giocabilità ricorda molto il *Kick Off* originale, anche se la palla è troppo piccola e difficile da individuare. Nella versione moderna avrete varie inquadrature e seguirete l'azione più da vicino. In questo caso il metodo di controllo diventa più semplice, infatti la palla sarà incollata ai vostri piedi. Anche in *Kick Off World*, è presente il commentatore. Le sue frasi sono corte, poco sensate e spesso non c'entrano nulla con quello che succede sullo schermo. Nell'arco di pochi minuti sarete così infastiditi dal commento che vorrete eliminarlo.
La grafica è molto semplice e scarna, anche le animazioni dei personaggi sono mediocri e non molto convincenti. Le 450 squadre selezionabili ed i vari tornei a cui potete partecipare riescono solo in parte a risollevare le sorti di questo titolo.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2.5
SONORO	1.5
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	2.5

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

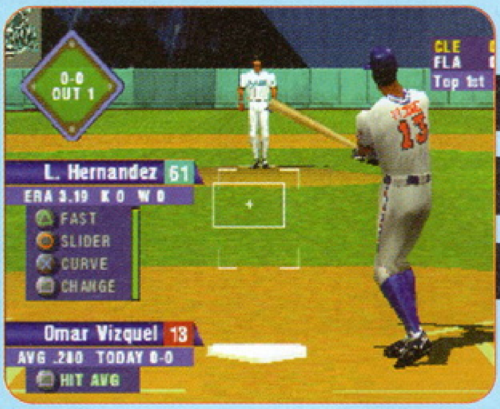
▲ COMPRENDE UNA PARTE MANAGERIALE
▲ IL GIOCO E' COMPLETAMENTE IN ITALIANO
▼ LA GRAFICA NON È AL PASSO CON I TEMPI
▼ NELLA MODALITA' CLASSICA E' PRATICAMENTE IMPOSSIBILE INDIVIDUARE LA PALLA

VOTO FINALE PSM: 3
UN GIOCO CHE PIACERA' A CHI HA L'ANIMA DEL DIRIGENTE SPORTIVO

MLB '99

UN ALTRO MEDIOCRE GIOCO SUL BASEBALL

Il passatempo nazionale americano sembra che ultimamente stia sentendo il peso degli anni. Mentre negli anni '90 il football professionistico, il basket e persino l'hockey hanno guadagnato spettatori, la Major League del Baseball è rimasta stabile. Anche i videogiochi sembrano confermare questa tendenza, infatti i titoli sul baseball non sembrano in grado di tirare fuori delle novità per dare una scossa al mercato. *MLB '99* della Sony spera di cambiare le cose per scrollarsi di dosso l'ombra del suo concorrente: la serie *Triple Play* della EA.
Sotto molti aspetti *MLB '99* è migliore di *Triple Play '99*, ma sotto altri è decisamente peggiore. L'animazione è molto curata ed i singoli giocatori appaiono più realistici. Gli stadi, i campi e la folla sono simulati meglio nel titolo della EA. *MLB* ha quindi una grafica che a volte è eccellente ed altre fa veramente pena.



PRODOTTO
Sony CEA
SVILUPPO
Sony Interactive Studios
GENERE
Baseball

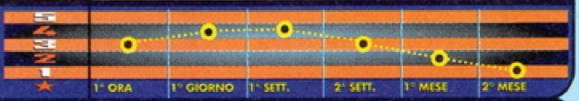
◄ In *MLB '99* della Sony i giocatori sono molto dettagliati, ma gli stadi sono davvero brutti.

In termini di controllo di campo, *MLB* risponde meglio di *Triple Play*, ma anche qui c'è qualche piccolo problema. Quando la palla viene battuta nella parte centrale del campo, il computer fa un po' di confusione nel decidere se farla prendere ad un giocatore Interno o Esterno. Questo causa inevitabilmente un momento di frustrante ritardo che spesso provoca una palla persa. E' anche difficile riuscire a padroneggiare i controlli per prendere al volo le battute forti, cosa che nella realtà è estremamente facile per un Esterno. Il punto di forza di *MLB* è lo scontro tra il lanciatore ed il battitore. La Sony ha preso molte idee dai giochi sul baseball in circolazione, ed ha finito per scegliere un sistema di battuta molto divertente. Il battitore dovrà cercare di intuire il tipo di lancio e la traiettoria. Le scelte dei giocatori faranno aumentare o diminuire il "metro di battuta". Più è alto questo valore e maggiori saranno le possibilità di battere un fuori campo. Questo sistema rende molto divertente il confronto lanciatore/battitore e mantiene intenso il gioco ad ogni lancio.
Per concludere: *MLB '99* si focalizza sulla meccanica di gioco, mentre *Triple Play* si concentra sulla presentazione grafica. Nessuno dei due riesce a prevalere completamente sull'altro. La cosa migliore sarebbe poter fare un mix tra i due giochi e forse si otterrebbe il titolo sul baseball definitivo.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	2
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	2.5

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ L'ANIMAZIONE DEI GIOCATORI E' DETTAGLIATA
▲ L'INTERFACCIA DI BATTUTA E' MIGLIORE DI QUELLA USATA IN TRIPLE PLAY '99
▼ L'INTELLIGENZA DEL COMPUTER PUO' ESSERE SCARSA, SOPRATTUTTO QUANDO CORRE IN BASE
▼ LA PRESENTAZIONE LASCIA A DESIDERARE

VOTO FINALE PSM: 3
UN BUON TITOLO SUL BASEBALL, MA VORREMMO TUTTI DI PIU'

Mega Man Legends



◄ Gli ambienti semplici e ripetitivi sono il vero ed unico difetto di *Mega Man Legends*.

PRODOTTO
Capcom

SVILUPPO
Capcom

GENERE
Azione/GDR

IL CLASSICO CAPCOM FINALMENTE IN 3-D

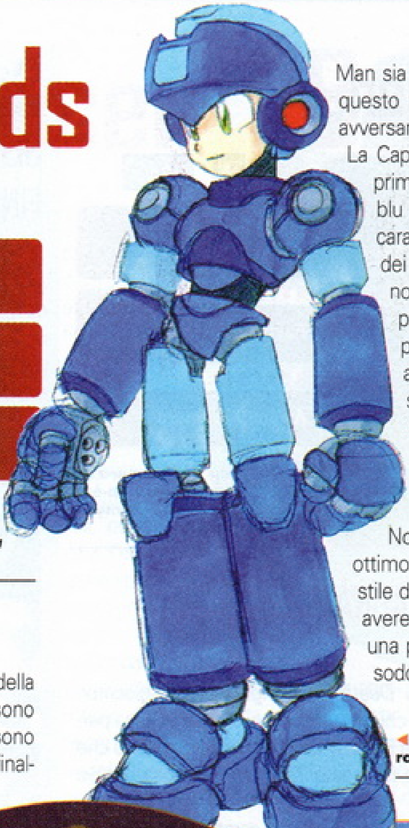
M*ega Man* è sicuramente una delle mascotte più conosciute ed amate della Capcom. I giochi a lui dedicati sono usciti su quasi tutte le console e sono molti di più di quanto immaginiate. Tuttavia i titoli finora dedicati al robottino blu, sono stati tutti realizzati con tecniche 2-D. Con *Mega Man Legends*, la Capcom ha finalmente deciso di far vivere a Mega Man un'avventura in 3-D.

Questo nuovo titolo è una combinazione tra un GDR ed un classico gioco d'azione. Verrete messi ai comandi del nuovo modello di robot Mega Man, e sarete liberi di muovervi in un mondo poligonale. Gli elementi GDR includono la preparazione dell'equipaggiamento e la possibilità di parlare con tutti i personaggi che incontrate. Le battaglie, invece, sono piene d'azione e riprendono perfettamente lo stile di quelle dei classici titoli bidimensionali. Questa volta, però, potete correre in libertà ed attaccare i vostri avversari da qualunque direzione.

Uno dei problemi maggiori nella realizzazione di un gioco 3-D è riuscire ad avere un angolo di ripresa intelligente. Sembra che la Capcom sia riuscita a risolvere il problema inventando un nuovo sistema molto funzionale. Potrete controllare l'angolo di ripresa in due modi semplici ed intuitivi: usate i tasti R1 e L1 per ruotare la telecamera o sfruttate il pad per trovare la giusta inquadratura; sarà poi il gioco a mantenerla mentre vi muovete. C'è anche l'utile tasto R2 che vi permetterà di far sì che Mega Man sia sempre girato verso il nemico più vicino. In questo modo sarà molto più facile combattere gli avversari.

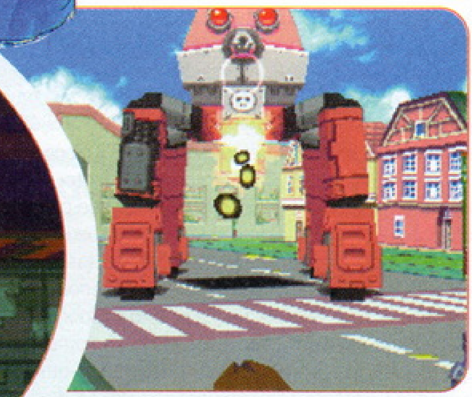
La Capcom ha fatto un eccellente lavoro. Questa prima avventura tridimensionale del nostro eroe blu riesce a riprende il gusto dell'azione che ha caratterizzato tutte le avventure bidimensionali dei primissimi Mega Man. Il motore del gioco non è tra i più avanzati. Si basa su dei modelli poligonali molto semplici ed ha delle texture pittosto ripetitive. Per questa ragione, molte aree di gioco, come l'interno degli edifici ed i sotterranei, sono simili tra loro. La struttura semplice ed immediata, rende *Mega Man Legends* un divertente cartone animato interattivo. Piacerà molto ai giocatori più giovani e agli appassionati della grafica stile anime.

Nonostante alcuni piccoli difetti, questo è un ottimo primo passo verso l'evoluzione del classico stile di gioco. Se siete fan di Mega Man o vi piace avere un po' d'azione nei vostri GDR, allora date una possibilità a *Mega Man Legends*. Ne sarete soddisfatti.



◄ Mega Man si è rifatto il look per non sfigurare nella sua prima avventura 3-D!





▲ Dopo essere apparso su console 8, 16 e 32 bit, finalmente l'eroe blu della Capcom ha un suo mondo tridimensionale.

◄ Anche i fans nostalgici del 2-D troveranno in *Mega Man Legends* tutte caratteristiche che hanno fatto la fortuna di questa serie.

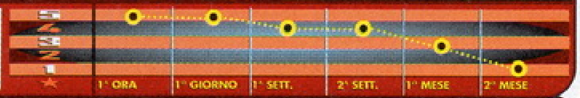


▲ Il sistema di gestione dell'inquadratura rende questo titolo molto facile da giocare.

PAGELLA ★ PSM

Voce	Voto
GRAFICA	4
SONORO	3
CONTROLLO	5
INNOVAZIONE	3.5
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ



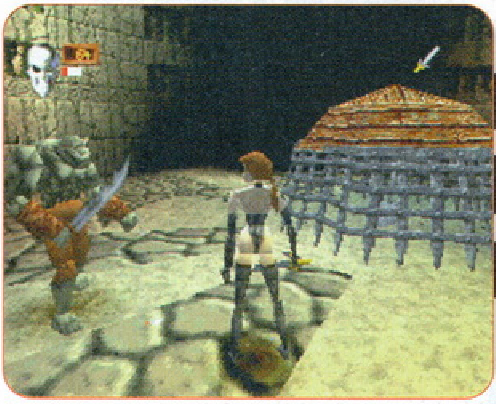
RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ CI SONO MOLTE SCENE D'AZIONE
- ▲ GRAZIE AL NUOVO AMBIENTE 3-D LE BATTAGLIE SONO PIU' INTENSE
- ▲ CI SONO ALCUNE MINI-MISSIONI CHE MANTENGONO ALTO L'INTERESSE
- ▼ LA GRAFICA E' UN PO' TROPPO SEMPLICE

VOTO FINALE PSM: 4

UN NUOVO GRANDE PASSO NELL'EVOLUZIONE DELLA SERIE DI MEGA MAN

Deathtrap Dungeon



PRODOTTO	Eidos Interactive
SVILUPPO	Asylum Studios
GENERE	Azione Avventura

◄ *Deathtrap Dungeon* era un'idea promettente, ma è stata affossata da innumerevoli difetti tecnici.

UN'IDEA PROMETTENTE MASSACRATA DA GRAVI DIFETTI

Quando la Eidos annunciò l'uscita di *Deathtrap Dungeon*, molti giocatori hanno iniziato a sbavare. Dopo tutto, chi non vorrebbe un gioco in terza persona ambientato nei mondi della serie Fighting Fantasy di Ian Livingstone? Visto che il gioco veniva realizzato dalla compagnia che ha creato *Tomb Raider*, cosa poteva andar male? Beh, praticamente tutto.

Deathtrap Dungeon ha anche qualche piccolo merito. Il gioco è caratterizzato da trappole e rompicapi spesso ingegnosi. Finché rimanete nei sotterranei, ne dovrete risolvere alcuni tra i più convincenti che abbiamo visto in titoli come questo. Molti dei nemici sono disegnati a meraviglia ed il gioco ha comunque una grafica molto ben realizzata.

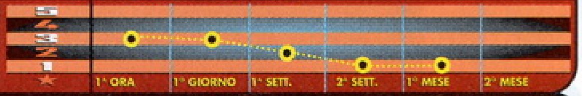
Ma dov'è che fallisce *Deathtrap Dungeon*? Il gioco è rovinato da un'infinità di difetti. Esaminiamoli uno per uno. Il motore 3-D è lento. Penosamente lento. Come conseguenza l'animazione è quasi robotica. Quando premete un tasto vi aspettate che il vostro personaggio risponda nel modo appropriato. Purtroppo non in questo gioco. L'intelligenza artificiale del nemico è troppo bassa; li vedrete spesso andare a sbattere sulle pareti senza alcuna ragione. Un ulteriore difetto è il controllo. E' poco accurato quando vi serve la precisione e lento a rispondere quando avete bisogno di agire velocemente. *Deathtrap Dungeon* dimostra come da una buona idea si possa tirare fuori un pessimo risultato. Infatti nonostante le ottime premesse, il gioco si è rivelato un vero fallimento. Decisamente sotto lo standard qualitativo che ci si aspetta dalla Eidos (vi dice niente *Tomb Raider*?). Solo gli appassionati fanatici del genere fantasy potranno trovare qualcosa di buono in questo gioco. Gli altri non si lascino fregare dalla montatura che ha accompagnato la sua realizzazione; il prodotto finale è veramente da dimenticare.



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2.5
SONORO	3
CONTROLLO	2
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LE TRAPPOLE ED I ROMPICAPI SONO L'UNICA VERA RAGIONE PER PROVARE QUESTO GIOCO
- ▲ I SOTTERRANEI SONO BEN REALIZZATI
- ▼ IL MOTORE DEL GIOCO E' LENTO
- ▼ IL CONTROLLO LASCIA MOLTO A DESIDERARE
- ▼ DELUDE COME UN FRISBEE CHE NON VOLA

VOTO FINALE PSM: 2

E' UN FANTASY CHE SI E' TRASFORMATO IN UN INCUBO

Speed Power Gunbike

GLI AMANTI DEI MECH GIAPPONESI HANNO FINALMENTE UN GIOCO VALIDO

Tutti gli appassionati di cartoni animati giapponesi hanno dovuto sopportare parecchie delusioni. Nonostante il grande potenziale di serie come *Gundam*, *Macross* ed i classici robot di Go Nagai, le software house giapponesi non sono mai riuscite a tirare fuori un titolo con una giocabilità decente. Ora finalmente la Sony riesce a colmare questa mancanza con il suo *Speed Power Gunbike*. Verrete messi ai comandi di uno speciale mezzo da guerra (selezionabile tra tre diversi modelli) in grado di trasformasi in moto, rally o mech. Ognuna delle tre forme ha dei vantaggi e degli svantaggi. La moto per esempio è molto veloce, ma quando venite colpiti sarete sbalzati giù dal veicolo e perderete secondi preziosi per risalire in sella. La forma



PRODOTTO	Sony Cea
SVILUPPO	Intec
GENERE	Azione 3-D

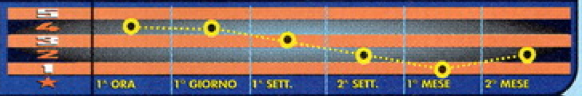
◄ Maledizione! L'energia è arrivata a zero proprio a pochi passi dal nemico finale.

rally è più lenta ma anche più stabile. La forma mech è fondamentale da usare quando dovrete scontrarvi contro i nemici più grossi. Il gioco è un veloce sparatutto tridimensionale, caratterizzato da sequenze video e personaggi che sembrano presi direttamente da un cartone animato. Il vostro scopo è riuscire a finire ogni livello prima di rimanere senza energia. Infatti il vostro nemico principale è il tempo che scorre inesorabile. Dovrete riuscire ad eliminare tutti gli avversari prima che la vostra energia vitale (chiamata Anergy) raggiunga lo zero. Questa impostazione conferisce al gioco un ritmo frenetico, reso ancora più pressante dalle continue comunicazioni audio che vi arrivano dalla base. Graficamente il gioco è molto bello. Le animazioni delle trasformazioni sono fluide ed i fondali sono curati e abbastanza vari. L'effetto "pop-in" è ridotto al minimo, anche se ci sono alcuni problemi con i poligoni che sfarfallano. Veniamo ora alle immancabili note negative. Il controllo del mezzo è decisamente complicato. Fortunatamente il gioco include una modalità allenamento piuttosto efficace che vi farà prendere confidenza con la Power Bike. Altra nota negativa è la scarsa gestione dell'inquadratura. Spesso vi ritroverete a sparare contro dei nemici che non sono nel campo visivo. In uno sparatutto questo è veramente un grosso difetto. Da segnalare anche il fatto che il gioco non è ancora stato tradotto e quindi è tutto in giapponese. Non è ancora il gioco di mech definitivo, ma ci stiamo avvicinando.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3.5
CONTROLLO	2
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ CATTURA PERFETTAMENTE L'ATMOSFERA DEGLI ANIME
- ▲ TRE PERSONAGGI CON CUI FINIRE IL GIOCO
- ▼ UN PO' TROPPO COMPLESSO NEI COMANDI
- ▼ LE INQUADRATURE SONO COMPLETAMENTE ASSURDE

VOTO FINALE PSM: 3½

FINALMENTE CI AVVICINAMO A UN BUON GIOCO ISPIRATO AGLI ANIME

Adidas Power Soccer '98





PRODOTTO
Psygnosis

SVILUPPO
Psygnosis

GENERE
Calcio

◄ **Alcuni tipi di movimenti possono essere collegati insieme per dare vita a degli spettacolari dribbling.**

IL CLASSICO CAPCOM FINALMENTE IN 3-D

Anche la mitica Psygnosis decide di sfruttare le notti magiche del Mondiale di Calcio '98. *Adidas Power Soccer '98* (*APS '98*) è sicuramente un grande miglioramento rispetto agli altri titoli di questa serie. La grafica è stata migliorata grazie a un maggior numero di poligoni usati per disegnare i calciatori. Purtroppo il motore di gioco è poco fluido e a volte inutilmente complesso. Sicuramente non è all'altezza di *Fifa* e *World League Soccer*. I giocatori dispongono di innumerevoli mosse come i colpi di tacco, passaggi di prima, stoppate di petto e altre ancora per un totale di 60. Questo contribuisce a rendere il gioco particolarmente spettacolare e intenso. Peccato che quando corrono, i personaggi sembrano muoversi su un campo di fanghiglia appiccicosa. Una delle cose più frustranti del gioco è l'animazione dei movimenti. Quando iniziate un'azione, non potrete farne un'altra finché l'animazione di quella precedente non sarà finita. Questo vi causerà spesso terribili sfoghi di rabbia che vi porteranno ad addentare il joypad della PlayStation. Il ritmo delle azioni è comunque abbastanza sostenuto, anche se si ha sempre la sensazione di non riuscire a passare la palla abbastanza velocemente.

La caratteristica migliore di questo gioco è l'altissimo numero di squadre selezionabili. Ci sono tutti i club del campionato italiano, spagnolo, inglese, francese e tedesco. Chi ama il calcio internazionale troverà 120 nazionali con cui divertirsi. Il tutto per un totale di 10.000 giocatori, ognuno con le caratteristiche e le abilità che lo contraddistinguono. Ogni opzione pensabile è stata inclusa in questo gioco. Potrete personalizzare tutto, dalle condizioni atmosferiche fino alla severità dell'arbitro.

Quando vi stancherete di giocare delle partite amichevoli, potrete provare l'emozione di partecipare ai vari campionati e tornei presenti in *APS '98* (c'è anche la Coppa del Mondo francese).

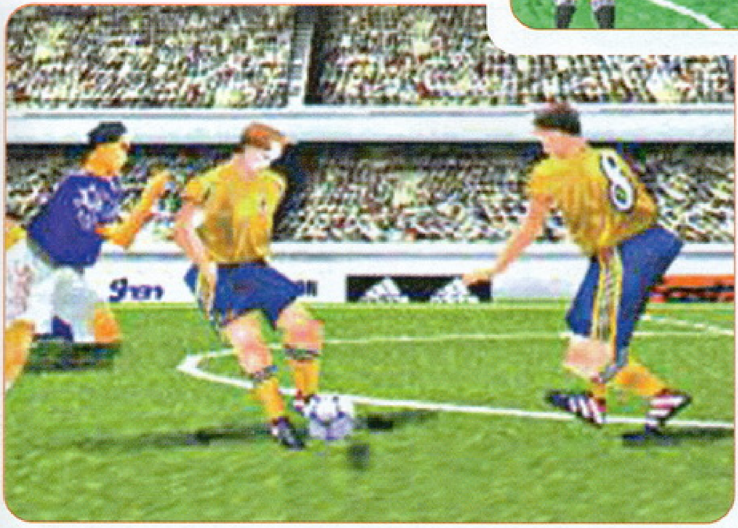
Stendiamo un velo pietoso sul commento del telecronista. *Adidas Power Soccer '98* è un grandissimo miglioramento rispetto al suo predecessore. Se la Psygnosis riuscirà a sistemare quei fastidiosi problemi che rovinano questo gioco, siamo sicuri che *Adidas Power Soccer '99* potrebbe entrare nel podio dei migliori giochi di calcio.



▲ **Il gioco dispone di un'impressionante Database con centinaia di squadre e migliaia di giocatori.**



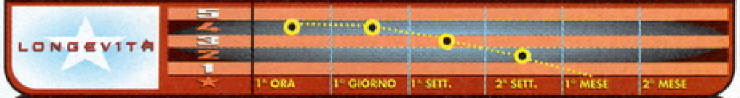
◄ **Le animazioni dei giocatori che corrono sono veramente strane. Sembrano dei pupazzi di gomma che rimbalzano sul campo.**



▲ **La versione '98 di *Adidas Power Soccer* è un notevole miglioramento rispetto ai precedenti titoli di questa serie.**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	2.5
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	4



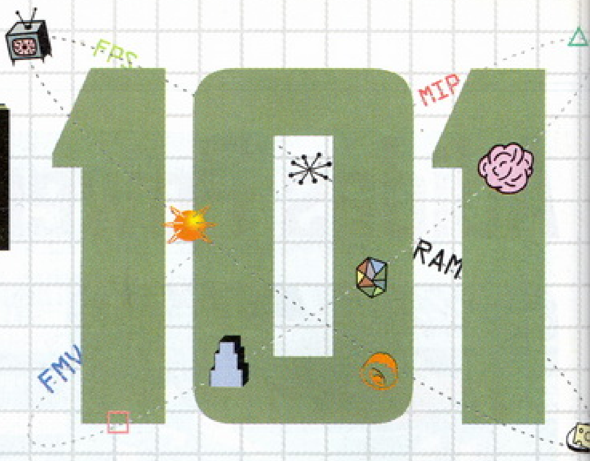
RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ QUESTO GIOCO HA UN INCREDIBILE REPERTORIO DI SQUADRE SELEZIONABILI
▲ BELLA LA GRAFICA CON CUI SONO STATI REALIZZATI I GIOCATORI
▼ LE ANIMAZIONI SONO LENTE E A VOLTE UN PO' RIDICOLE
▼ A VOLTE È UN PO' TROPPO MACCHINOSO RIUSCIRE A FARE DETERMINATE MOSSE

VOTO FINALE PSM: 3½

UN GRANDE MIGLIORAMENTO RISPETTO ALLE PRECEDENTI VERSIONI

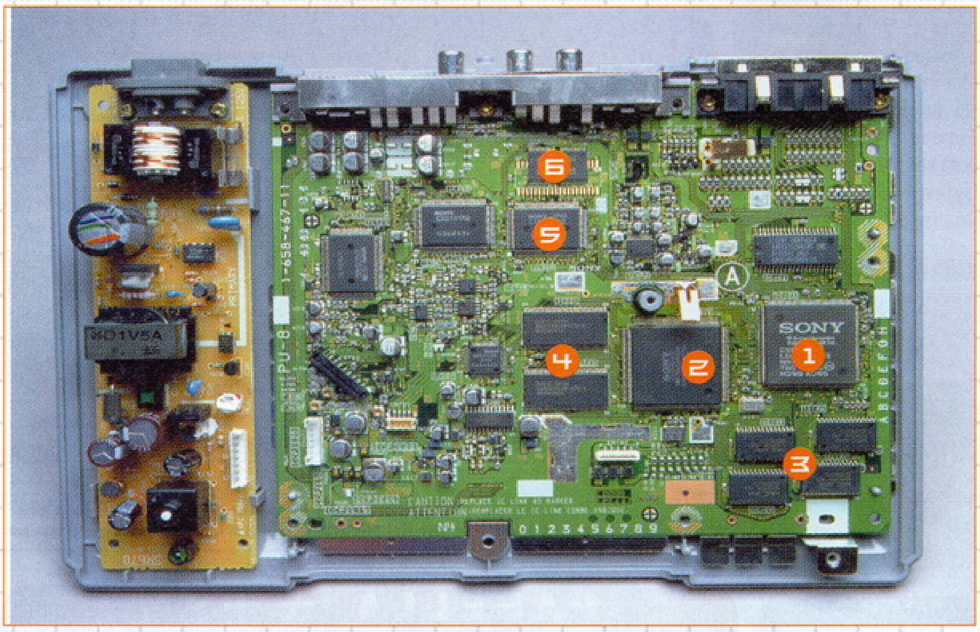
PLAYSTATION



I MISTERI DELLA PLAYSTATION FINALMENTE SVELATI



Vi è mai capitato di arrivare in fondo a un'anteprima o alla recensione di un gioco e di chiedervi cosa diavolo significhino quei termini tecnici? Nella nostra rivista usiamo spesso parole come "trasparenza" e "ombreggiatura", ma cosa vogliono dire veramente? Questo articolo vi spiegherà con termini il più semplici possibile cosa succede all'interno di una PlayStation quando voi giocate. Abbiamo cercato di includere tutti i principali termini tecnici che vengono comunemente usati nelle nostre rubriche.
Per essere ancora più completi, abbiamo deciso di descrivere e spiegare tutti gli effetti speciali realizzati dall'hardware della PlayStation (cioè quelli che la console fa automaticamente), ed alcuni dei più famosi effetti software (cioè quelli che vengono creati grazie a degli speciali trucchi di programmazione). Assieme ad ogni termine c'è la spiegazione tecnica ed un paragrafo a seguire che spiega la sua importanza nei giochi per PlayStation. Dopo aver letto questo articolo dovreste avere una maggiore conoscenza di come funziona la vostra console preferita. Finalmente capirete quello che i programmatori possono o non possono fare. D'ora in poi, se un gioco non è un granché saprete se prendervela con le limitazioni tecniche della PlayStation o con l'incapacità degli sviluppatori!



▲ Diamo un'occhiata sotto l'involucro: 1. CPU 2. GPU 3. RAM Principale 4. RAM Video (VRAM) 5. Processore Sonoro 6: RAM del Suono.

L' HARDWARE

E' quello che si trova all'interno della PlayStation. I vostri giochi prendono vita grazie a questi circuiti.

CPU

Definizione Tecnica: CPU significa Central Processing Unit (Processore Centrale). In altre parole si può identificare come il "cervello" della PlayStation. La CPU esegue le istruzioni che legge sul Compact Disc e le trasforma nel gioco che vedete sullo schermo. La CPU della PlayStation è aiutata dal GPU Graphics Processing Unit (Processore Grafico).

In Parole Semplici: Tutto quello che vedete accadere sullo schermo TV è controllato dalla CPU e dalla GPU. La CPU opera come una specie di vigile urbano: dirige e regola le informazioni che fluiscono all'interno della PlayStation. La GPU invece si limita ad eseguire il lavoro necessario per visualizzare la grafica.
La GPU è una delle caratteristiche vincenti della PlayStation. Questo piccolo processore grafico ha fornito ai programmatori molta più potenza con cui lavorare. La superiorità tecnica ha permesso alla console Sony di sbaragliare la concorrenza e di conquistare il mercato dei videogiochi a 32 bit.
La PlayStation usa anche altri processori, come il Processore del Suono responsabile della gestione della musica e degli effetti sonori. Ricordate però che nessuna parte della vostra console fa nulla se non glielo dice la CPU. Pensate alla CPU e alla GPU come al cuore ed ai polmoni della PlayStation o come al motore di un'automobile. Questi sono i due elementi principali che fanno funzionare tutta la baracca.

RAM

Definizione Tecnica: RAM significa Random Access Memory (Memoria ad Accesso Casuale). E' la quantità di informazioni che possono essere gestite. La PlayStation ha due megabyte di RAM per il codice del gioco, un megabyte di RAM video e 512 K di RAM per il suono.

In Parole Semplici: Quando giocate, il programma viene letto sul CD ed immagazzinato nella RAM. A questo punto le informazioni vengono finalmente trasformate nel gioco che vedete sul televisore. Questo spiega perché potete aprire il coperchio della PlayStation nel bel mezzo di un gioco e continuare a giocare per un po'. Il gioco infatti non viene letto direttamente dal disco. I dati vengono trasferiti dal CD alla RAM e a questo punto i processori di cui abbiamo parlato prima, li trasformano in un gioco.
Su un singolo CD è possibile immagazzinare fino a un massimo di 660 megabyte di dati (per fare un paragone, su un solo CD per PlayStation ci starebbero ben 82 copie di un gioco come Mario 64 per Nintendo 64).
Tuttavia, non importa quanto sia grande il gioco sul CD, la RAM della PlayStation può immagazzinare solo una piccola parte di esso. Un totale di 2 megabyte per volta. Questo pone un grosso limite a ciò che la PlayStation può fare e spiega perché a volte si è obbligati ad attendere il tempo di caricamento. Tecnicamente la console sta caricando delle informazioni dal disco e le sta inserendo nella RAM, in modo da rendervele disponibili sotto forma di gioco. Più roba viene letta, più tempo ci vuole. Certi giochi sono impossibili da realizzare per la PlayStation perché sono composti da troppe informazioni e quindi non entrano nello spazio limitato della RAM. La prossima PlayStation dovrebbe avere un po' più di RAM.

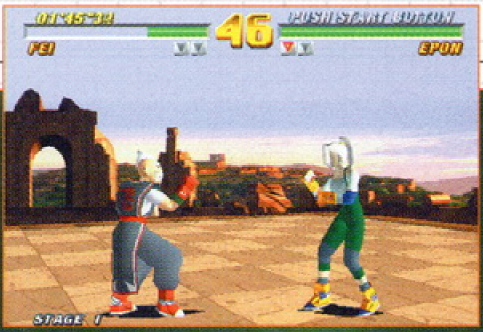
LA GRAFICA

Cioè tutto quello che riguarda il modo in cui il gioco viene presentato sullo schermo della vostra TV. La fluidità di movimento e la nitidezza di un'immagine sono due tra gli elementi più importanti della grafica di un titolo.

FPS

Definizione Tecnica: FPS significa Frames Per Second (Fotogrammi Al Secondo). Indica quanti fotogrammi vengono visualizzati dalla TV in un secondo. Quando andate al cinema sullo schermo vengono proiettati 24 fotogrammi ogni secondo.

In Parole Semplici: Il susseguirsi di immagini è molto importante per lo svolgimento di un gioco. Se è lento, l'animazione sullo schermo sarà scattosa. D'altro canto se un gioco ha un susseguirsi di immagini veloce sarà molto fluido, rendendo possibile delle animazione e dei movimenti realistici. Il segnale standard televisivo va a 25 FPS, ma certi giochi riescono a spingere questo limite a 50 FPS. Più fotogrammi ci sono e più è facile il controllo da parte del giocatore. Questo perché il gioco ha più fotogrammi disponibili per registrare i vostri comandi. Lo standard di molti videogiochi attuali è di 25 FPS, ma molti giochi di combattimento riescono a girare a 50 FPS. Quei pochi che girano a 15 o 20 FPS sono di solito considerati di scarsa qualità e poco giocabili.



▲ *Tobal 2* gira a 50 FPS con una risoluzione molto alta. Il risultato sono dei personaggi definiti che si muovono con un incredibile fluidità.

Risoluzione

Definizione Tecnica: La Risoluzione si riferisce alla larghezza ed alla lunghezza dell'immagine sullo schermo TV. Più è alta la risoluzione più dettagli riusciranno ad entrare nell'immagine.

In Parole Semplici: Più alta è la risoluzione e migliore è la grafica. Finora lo standard grafico della PlayStation è stato di 300x200 pixel, ma attualmente gli sviluppatori tendono a realizzare i giochi con una risoluzione di 640x480 pixel (un pixel è la più piccola unità di misura su uno schermo televisivo. Se guardate uno schermo da vicino, i puntini che vedete sono i pixel).
L'alta risoluzione (640x480) permette un'immagine più nitida, più dettagliata e quindi una migliore qualità. Sfortunatamente la grafica ad alta risoluzione impegna di più la CPU ed ha anche bisogno di maggiore RAM video. Questo può far girare il gioco più lentamente.

LE FONDAMENTA DEL GIOCO

Questi termini spiegano alcune delle tecniche basilari per la costruzione di un gioco PlayStation.

Poligono

Definizione Tecnica: Una forma ottenuta connettendo tre o più punti. L'unione di più poligoni dà vita a complesse immagini 3-D che possono essere usate per creare oggetti, personaggi o mondi tridimensionali.



▲ I programmatori usano dei programmi per la modellazione 3-D che gli permettono di creare modelli poligonali come questo carro armato di Uprising X della Cyclone.

In Parole Semplici: Quasi tutti gli oggetti 3-D che vedete nei vostri giochi sono costituiti da poligoni. La PlayStation per costruire i suoi modelli usa soprattutto triangoli, visto che sono più facili da gestire. Per modello si intende un oggetto 3-D formato da più poligoni. Maggiore è il numero dei poligoni che compongono un modello, più sembrerà realistico e dettagliato. Tuttavia, il numero di poligoni visualizzabili contemporaneamente su schermo è limitato. Per questo i programmatori sono sempre alla ricerca di trucchi per diminuirne il numero senza perdere in realismo.

Sprite

Definizione Tecnica: Un oggetto grafico 2-D che può essere manipolato indipendentemente dal fondale.

In Parole Semplici: Prima dell'arrivo dei poligoni, tutti i giochi usavano una grafica fatta di sprite. Uno sprite è un'immagine 2-D che la PlayStation tratta come un oggetto singolo staccato dagli elementi del fondale. I giochi possono muovere gli sprite sullo schermo, ruotarli o scalarli (il processo di zoom che permette d'ingrandire un oggetto quando si avvicina). I giochi 2-D usano sprite per qualunque cosa si muova sullo schermo. Il problema principale con gli sprite è che occupano molta memoria. Questo è dovuto al fatto che bisogna caricare nella RAM i fotogrammi d'animazione di ogni singolo personaggio o elemento grafico in movimento. Di solito queste conversioni hanno una grafica meno fluida della sala giochi. Infatti per riuscire ad entrare nella poca memoria RAM della PlayStation vengono eliminati alcuni fotogrammi del movimento dei personaggi.



▲ Tutti i giochi di *Street Fighter* in 2-D della Capcom usano esclusivamente sprite per animare i loro personaggi.

MOTION CAPTURE

Definizione Tecnica: Un processo con il quale viene digitalizzato il movimento reale e poi assegnato ai poligoni sotto forma di routine di animazione.

In Parole Semplici: Il Motion Capture permette ad un programmatore di registrare i movimenti di un attore in carne ed ossa e poi usarli per animare un personaggio di un gioco. Per esempio: Eddy Gordo di *Tekken 3* è stato animato digitalizzando le mosse eseguite da un vero maestro della arte della Capoeira. Il Motion Capture si realizza attaccando vari sensori a dei punti chiave del corpo di un attore. Questi registrano i suoi movimenti sotto forma di dati 3-D. Il risultato viene poi trasferito ad un modello tridimensionale. In questo modo si avranno personaggi 3-D che si muovono come una persona reale. Si possono ottenere risultati molto più realistici rispetto all'animazione classica dove l'artista fa tutto manualmente. Oggi, quasi tutti i giochi di combattimento e di sport sono realizzati con questa tecnica.



La Sony utilizza delle vere celebrità sportive per il Motion Capture dei suoi giochi. I puntini bianchi sono i sensori che il computer rintraccia nello spazio 3-D.



AGGIUNGERE I DETTAGLI

I termini seguenti sono usati per descrivere modi con cui si possono aggiungere dettagli ad un poligono per renderlo più realistico.

Shading (Ombreggiatura)

Definizione Tecnica: Viene applicato un singolo colore ad un poligono.

In Parole Semplici: Un poligono è invisibile finché non si fa qualcosa per visualizzarlo. La via più facile è quella di colorarlo a tinta unita. Questo può essere fatto in due differenti maniere.
La prima è con una tinta uniforme: il poligono è visualizzato con un singolo colore. Questo tipo di ombreggiatura dà all'oggetto un aspetto squadrato (per esempio, le grafica utilizzata in *Bubsy 3-D*).
L'altro tipo di ombreggiatura che la PlayStation può fare è chiamata Gouraud Shading (Ombreggiatura di Gouraud). Il questo caso i colori dei poligoni adiacenti vengono mescolati tra loro, in modo da rendere l'immagine più morbida e rotondeggiante. Questa tecnica è stata utilizzata con successo sui personaggi di *Dead or Alive*. In questo modo si è ottenuto un look più morbido e pulito.

Texture Mapping

Definizione Tecnica: Delle immagini bidimensionali che vengono usate per ricoprire o avvolgere i poligoni dei giochi 3-D.

In Parole Semplici: Il texture mapping è una specie di adesivo che viene applicato su un poligono per aumentarne il realismo ed il dettaglio. Per esempio, la faccia di un personaggio è solo un poligono vuoto fino a quando non gli viene applicata una texture bidimensionale che riproduce le fattezze di un volto umano.

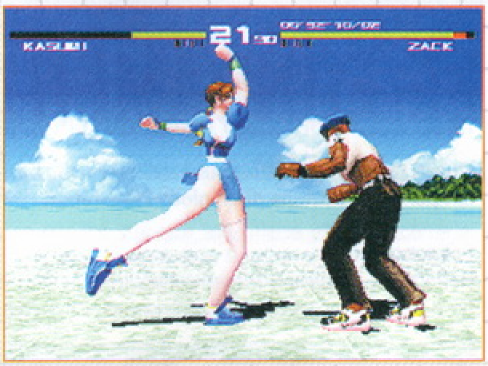
Mip-Mapping

Definizione Tecnica: Il Mip-Mapping è un tecnica che permette di usare su un singolo poligono, texture di vario livello grafico a seconda della sua dimensione. La Mip-Mapping non è una caratteristica hardware e può essere fatta solo via software.

In Parole Semplici: La Mip-Mapping è una tecnica abbastanza complicata progettata per non impegnare troppo le CPU della PlayStation. In questo modo è possibile creare giochi sempre più complessi e realistici. Per capire come lavora considerate questo esempio: diciamo che state giocando con un simulatore di volo e state volando vicino ad un caccia. L'aereo poligonale è coperto con un sacco di texture mapping molto definite. Se lo guardate da vicino somiglia davvero ad un caccia.
Ora, quando l'aereo si allontana, il texture mapping viene rimpicciolito per essere adattato ai poligoni via via sempre più piccoli. Ad una certa distanza non riuscite più a distinguere il livello di dettaglio dell'immagine, perché il caccia è troppo piccolo. Qui entra in gioco il Mip-Mapping che sostituisce la precedente texture superdettagliata con una più piccola e meno definita, quindi più facile da manipolare per la CPU. Come giocatore voi non potete accorgervi della differenza perché il caccia è troppo lontano. Passare ad una texture più semplice permette di guadagnare potenza per gestire nuovi poligoni o semplicemente per velocizzare il gioco.



▲ ***Gran Turismo*** **usa le texture su ogni singolo oggetto in modo da dare al gioco un aspetto realistico. Il Mip-Mapping entra in funzione quando i veicoli si allontanano.**



▲ ***Dead or Alive*** **usa l'ombreggiatura di Gouraud per dare a tutti i suoi personaggi un aspetto più "arrotondato".**

FAR GIRARE IL GIOCO

Ogni gioco ha determinati elementi di programmazione identificati con nomi specifici.

Motore

Definizione Tecnica: Una serie di routine software che assolvono una certa funzione.

In Parole Semplici: Un motore software è una serie di tecniche di programmazione che permettono al gioco di funzionare. Praticamente è la struttura principale su cui si basa tutto. Cambiando alcune parti e riadattando la grafica, uno stesso motore può essere usato da più giochi. Per esempio, la Capcom ha realizzato molti titoli della serie Street Fighter utilizzando praticamente lo stesso motore. Ogni volta hanno solamente aggiunto nuovi fondali, nuovi personaggi e nuove caratteristiche. Il codice interno che fa funzionare i giochi è però sempre lo stesso.

Collisione

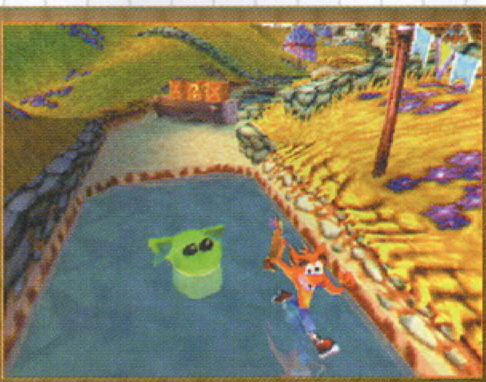
Definizione Tecnica: Una routine hardware o software che controlla quando due poligoni (o sprite) vengono a contatto.

In Parole Semplici: Un segnalatore di collisioni è uno degli elementi base in un gioco. Il suo compito è quello di capire quando due oggetti presenti sullo schermo entrano in contatto. Per esempio, quando colpite un avversario nemico il segnalatore di collisioni deve dire al gioco di far cadere a terra il suo personaggio.
In un gioco 3-D senza il segnalatore di collisioni, i poligoni si sovrapporrebbero l'uno sull'altro senza interagire. Quando un poligono di oggetto entra dentro un altro oggetto si ha un effetto brutto da vedere. In *Tomb Raider*, quando Lara si avvicina a certi muri, sembra che li attraversi con i gomiti; questo è un errore di sovrapposizione dovuto a una scarsa procedura di rilevamento collisioni.
Il segnalatore di collisioni è usato per tutte le interazioni tra due strutture e si occupa di evitare che entrambe occupino lo stesso spazio.

Z Buffer

Definizione Tecnica: Lo Z-Buffer permette alla CPU di non disegnare i poligoni di un oggetto, quando non sono visibili sullo schermo. Sulla PlayStation lo Z-Buffer è possibile solo attraverso un'apposita routine software, visto che il sistema non lo prevede a livello hardware.

In Parole Semplici: Lo Z-Buffer è ottimo trucco per spremere altra potenza dalla PlayStation. Normalmente la console deve gestire ogni poligono sullo schermo, anche se qualcuno di essi non si vede. Con lo Z-Buffer, i poligoni che non si riescono a vedere vengono cancellati finché non tornano in vista. Voi giocatori non vi accorgete della differenza, ma internamente la CPU usa la potenza risparmiata per effettuare altre operazioni e rendere il gioco più veloce. Questa tecnica permette di avere una grafica più pulita e rapida e rende disponibili più poligoni per altri scopi.
Lo Z-Buffer è anche utilizzato per eliminare la possibilità di sovrapposizione dei poligoni con gli oggetti che hanno di fronte. Per esempio, se un nemico è nascosto dietro un muro, il computer non lo disegnerà finché non diventerà visibile.



▲ ***Crash 3*** **usa ogni trucco possibile ed immaginabile, sia hardware che software. Ogni versione del gioco è stata realizzata migliorando il precedente motore; così ogni volta Crash ha degli effetti sempre migliori.**

EFFETTI AMBIENTALI

La PlayStation ha molti assi nella manica per rendere più emozionanti i suoi giochi.

Fogging (Effetto Foschia)

Definizione Tecnica: Il fogging permette ai poligoni di sfumare il loro colore in funzione di dove si trovano rispetto alla linea dell'orizzonte.

In Parole Semplici: Il fogging serve per coprire l'effetto pop-in. Il pop-in è quel difetto che fa apparire improvvisamente degli oggetti sui fondali, senza farli ingrandire gradualmente. Col fogging i poligoni sembrano apparire e svanire nella nebbia artificiale invece di comparire dal nulla.
Se applicata a dovere la nebbia aiuta ad aumentare la velocità con cui gira un gioco. Tuttavia certi programmatori non fanno un buon lavoro e piazzano la nebbia troppo vicina allo schermo. L'effetto è molto simile ad un banco di nebbia vero, e rende difficile vedere lontano.



▲ Giochi come *ShadowMasters* della Psygnosis usano ogni possibile trucco visivo per cercare di coprire una meccanica di gioco un po' scarsa. Questo tipo di politica aziendale di solito non premia.

Trasparenza

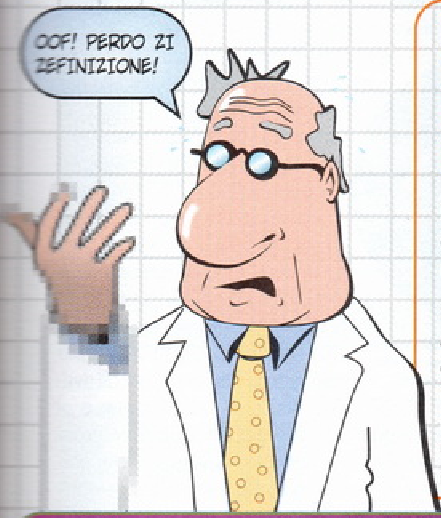
Definizione Tecnica: E' una capacita hardware di mescolare i canali alpha (cioè un distinto canale che può sovrapporsi ai normali poligoni ed assumere gli stessi colori), in modo che la PlayStation crei dei poligoni trasparenti.

In Parole Semplici: Potete far apparire i poligoni che volete rendere trasparenti dello stesso colore di quelli che sono dietro. I poligoni davanti si confonderanno con quelli dietro dando l'effetto di guardare attraverso un oggetto traslucido. Questa tecnica è usata in quasi tutti i giochi per PlayStation, a partire dalla gonna trasparente di Ellis in *Toshinden* fino all'effetto acqua di *Powerboat Racing*. Questa caratteristica contribuì a far distinguere i giochi PlayStation da quelli della concorrenza.

Illuminazione

Definizione Tecnica: Usando calcoli matematici e gli effetti di trasparenza inclusi nella PlayStation, è possibile simulare in mondi 3-D illuminazioni di grande effetto. La CPU può calcolare quanto ciascun soggetto verrà illuminato dalla sorgente, tenendo conto della posizione di ciascun poligono e dalla sua distanza dalla superficie.

In Parole Semplici: L'illuminazione è l'effetto più usato nei giochi attuali per PlayStation. L'aggiunta di luci colorate ai modelli poligonali aggiunge un tocco di realismo ed è davvero molto bella da guardare.
L'illuminazione nei giochi funziona come il mondo reale, così un oggetto che si avvicina ad una luce diventa più brillante ed entra nell'ombra se si allontana da essa. Luci colorate, come quelle usate nella prima versione di *Loaded*, sono facili da gestire e contribuiscono ad aumentare l'atmosfera del gioco (specie se applicate al bagliore degli spari).



SPOOLING/ STREAMING

Definizione Tecnica: La PlayStation può costantemente caricare dal CD nuovi dati, anche mentre il gioco sta girando. Questo si chiama spooling.

In Parole Semplici: Lo spooling (o streaming) aiuta la PlayStation a valicare i suoi limiti di RAM accedendo costantemente al CD durante lo svolgimento del gioco. Questo significa che i programmatori possono progettare livelli più lunghi rispetto a quelli che la RAM può effettivamente gestire. Invece di fermarsi per leggere una sezione di livello per volta, la PlayStation legge costantemente le sezioni del gioco in cui state per entrare.



▲ I dati streaming permettono a *Blasto* di gestire livelli così vasti. Senza questa tecnica sarebbe impossibile caricare nella RAM questi ambienti.



▲ La serie di *Tekken* è sempre stata conosciuta per i suoi FMV d'alta qualità, anche se la storia in se non ha senso. Beh, la PlayStation non è responsabile per il contenuto!

FMV

Definizione Tecnica: FMV significa Full Motion Video (Filmato a Pieno Schermo). I dati video possono essere immagazzinati e letti direttamente dal CD usando la tecnologia M-JPEG della Sony. Vista l'enorme capacità di memoria di un CD è possibile inserire parecchi minuti di FMV.

In Parole Semplici: Tutti i filmati che vedete nei giochi sono FMV. Per un po' i programmatori si erano convinti che il FMV fosse la soluzione che rendeva i giochi più coinvolgenti. Hanno dedicato, purtroppo, più tempo alla realizzazione dei filmati che allo sviluppo della meccanica di gioco. *Philosoma*, per esempio, era uno sparatutto mediocre con degli eccezionali FMV alla fine di certi livelli. Oggi questo approccio è sicuramente meno seguito ed i programmatori dedicano più tempo al gioco vero e proprio. E' comunque raro vedere un gioco moderno privo di una buona introduzione filmata.

Bene, è tutto per ora. Speriamo di avervi chiarito un po' le idee. Ci sono ancora centinaia di termini tecnologici da presentare ma abbiamo esaurito lo spazio. Fateci sapere se vi è piaciuto questo articolo e forse in futuro ne faremo un seguito. Ci saranno sicuramente nuovi termini, visto che i programmatori continuano ad inventare nuove tecniche per migliorare le caratteristiche della PlayStation. PSM vi terrà sicuramente informati.

Prodotto Sony CEA
Sviluppato Naughty Dog
Data D'uscita Quarto Trimestre
Tipo Platform 3-D/Azione

Crash Bandicoot 3

Il "Topone " è tornato ed è più in forma che mai



▶ In questa prima versione di *Crash 3* che abbiamo potuto provare, il look del protagonista non sembra essere cambiato molto.

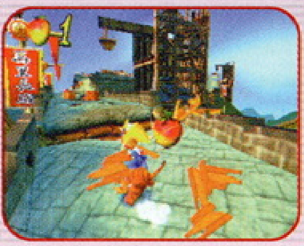
Quiz al volo: quale gioco per PlayStation ha venduto più copie negli Stati Uniti? *Tomb Raider*? Macchè. *Resident Evil*? Non se ne parla. *Tekken*? Riprovate. *Crash*?!? Giusto, il primo titolo della serie di Crash è il gioco per PlayStation più venduto nel Nord America; e anche in Italia ha riscosso un buon successo. Siete sorpresi da questa notizia? Non dovreste, visto che negli ultimi anni i programmatori della Naughty Dog hanno realizzato dei prodotti sempre più curati nella grafica e nella struttura, superandosi ad ogni nuovo gioco. Per loro stessa ammissione questo dovrebbe essere l'ultimo capitolo della serie dedicata a Crash, almeno per un bel po'. Il tema dominante di *Crash 3* (potrebbe non essere questo il titolo finale) è il viaggio nel tempo. L'intreccio della storia non è ancora definitivo, ma vedrà l'arcinemico di Crash, Neo Cortex, manipolare il tempo, costringendo il nostro eroe a viaggiare in epoche diverse per cercare di rimettere a posto le cose. Tra i vari livelli, ne sono previsti alcuni ambientati nel periodo giurassico (dinosauri compresi), nell'era medioevale, sulla Grande Muraglia Cinese e ad Atlantide (sia sopra che sotto l'acqua). Assieme a Cortex torna anche N. Gin. Ci sarà anche un'altra minaccia da cui guardarsi in *Crash 3*: il suo nome è N. Tropy. Riappare anche Coco, la sorella di Crash che entrerà in gioco in vari livelli.

La struttura di gioco è simile a quella di *Crash 2*. Iniziate in una Warp Room centrale da dove potete raggiungere i sei diversi periodi temporali. A differenza dei capitoli precedenti, in questo terzo episodio la struttura di gioco cambia molto più spesso. Per esempio, un livello che scorre in avanti può trasformarsi improvvisamente in uno a scorrimento laterale, ed infine in un livello tradizionale di "inseguimento" alla Crash. Il gioco è ancora lineare anche se sono state aggiunte delle diramazioni in più sottolivelli. Purtroppo però anche in *Crash 3* non sarete liberi di vagare per lo splendido mondo 3-D.

Il nostro eroe ha molte nuove abilità. Principalmente può eseguire il Doppio Salto e la Super Rotazione. La nuova Super Rotazione è proprio da sballo. Premete il tasto una volta e Crash ruoterà normalmente, se continuate a premere rapidamente il pulsante, ruoterà senza controllo colpendo qualsiasi cosa si trovi sul suo cammino. Potete usare questa mossa per planare giù dai posti più alti. Per quanto riguarda i nuovi mezzi di trasporto, Crash può ora sfrecciare su un jet-ski sommergibile, nuotare col suo SCUBA o cavalcare un piccolo T-Rex. E' tornato anche Aku Aku a fornirvi degli utili consigli (questa notizia non è ancora definitiva) ed ora ha una sorta di gemello malvagio di nome Uka Uka. Anche in *Crash 3* ci sono nascosti quintali di segreti da svelare. Assieme alle Gemme e ai Cristalli dei primi due giochi, ora potete collezionare delle Reliquie. Le riceverete come premio se riuscite a portare a termine i percorsi della modalità Time Attack. Quando riuscirete ad averle tutte, un livello extra nascosto verrà sbloccato. Siamo stati fortunati abbastanza da mettere le mani in esclusiva sul gioco in fase di test. Possiamo assicuravi che sembra davvero una meraviglia.



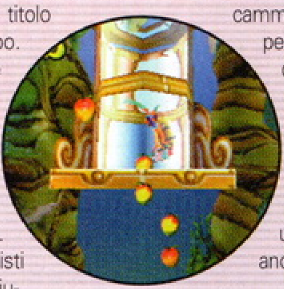
▲ Non è facile muoversi sulla Grande Muraglia Cinese. Dovrete raccogliere tutta la frutta, rompere tutte le casse ed evitare i barili. Alla fine vi imbatterete anche in un dragone!



▲ Casse da infrangere?!? Non preoccupatevi, come in tutti i giochi di *Crash*, anche qui ne avrete in abbondanza.



▲ In *Crash 3* verranno introdotti nuovi stupefacenti effetti speciali. Guardate che bello il riflesso di Crash sull'acqua.



▲ Può essere difficoltoso nuotare in questi tubi, soprattutto se avete la corrente contro.

Cavalcare le Onde

Uno dei nuovi veicoli che abbiamo visto è questo jet-ski sottomarino. Crash lo può trovare nei livelli subacquei. Vi divertirete un mondo con questo bolide.



▲ Non siamo proprio sicuri di come chiamare questo strano jet ski in grado di operare sott'acqua. E' divertente usarlo, visto che col controller analogico Dual Shock si controlla a meraviglia. Vi aiuta quando dovete essere veloci e vi può anche servire da scudo, ma non pensiate che possa seminare uno squalo affamato!

MOSTRAMI QUALCHE MOSSA

In questa avventura attraverso il tempo, Crash ha delle nuove risorse per salvarsi la pelle. Ha ancora tutte le mosse dei suoi giochi precedenti, più un paio di nuove che dovrebbero tornare molto utili.

Scivolata



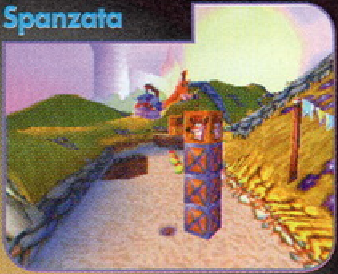
▲ La scivolata è una mossa nata in *Crash 2* e riutilizzata in questo seguito. E' perfetta per colpire i cattivacci senza fermarsi e può allungare un vostro salto.

Doppio Salto



▲ Classica mossa dei videogiochi, il doppio salto vi fornisce quei centimetri necessari a raggiungere quel bonus inaccessibile. Basta premere il tasto due volte.

Spanzata



▲ La Spanzata è un'eredità di *Crash 2*, ma questa volta è dotata di una nuova fantastica animazione. Crash non ha paura di atterrare sulla sua pancia!

Super Rotazione



▲ La nuova Super Rotazione di Crash gli fornisce un più vasto raggio d'attacco e gli permette di planare per un periodo di tempo limitato da aree sopraelevate.

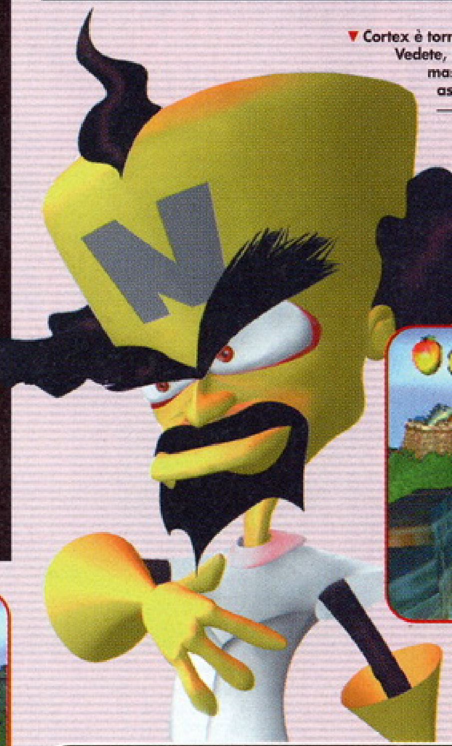
Strisciare



▲ Far strisciare Crash non era di grande utilità nell'ultimo gioco, così dovremo aspettare per vedere se in questa versione è un po' più utile.



▲ Questa capra nel livello medioevale può solo camminare avanti e indietro, ma sembra più che abbastanza per indurre Crash a portarsi a distanza di sicurezza a lato dello schermo.



▼ Cortex è tornato, e non promette niente di buono. Vedete, il problema con questi eroi simpaticoni stile mascotte è che non hanno il carattere degli assassini.



▲ Vi accorgerete che si tratta di un platform quando incontrerete delle casse fluttuanti. *Crash 3* ha molta altra roba da cui guardarsi.



▲ E' tornato Aku Aku, assieme al suo gemello malvagio, Uka Uka. Purtroppo si sa poco di questo tizio.



▲ Questi dragoni volano in picchiata verso di voi nel livello della Grande Muraglia Cinese. Saltate!



▲ La fine del livello è in vista! Assicuratevi di aver preso tutta la frutta e raccolto le vite extra sulla strada. Vi serviranno tutte quante!



▲ Ecco Crash nella sua nuova tenuta SCUBA. Gente, date un'occhiata agli effetti luminosi che colpiscono la parte alta dell'acqua... incredibile, eh?

GIRL POWER!

Coco, la sorella di Crash, è tornata! Questa volta partecipa attivamente al gioco! Finché la storia non sarà completata non sapremo quale sarà il suo vero ruolo nell'avventura, ma ehi, è bello avere un secondo personaggio con cui giocare.



▲ Ecco un'immagine ravvicinata di Coco prima che incontri il suo amico tigrotto nel livello della Grande Muraglia Cinese. Ci sembra più o meno la stessa tipetta incontrata in *Crash 2*.



▲ Eccola in azione con la tigre. A questo punto non sappiamo molto su quello che combinerà nel resto del gioco, ma scommettiamo che saprà cavarsela benissimo.

CACCIA AL DINOSAURO

Non sarebbe un gioco di Crash se non doveste correre come dannati per sfuggire ai vari pericoli che v'inseguono. Anche in questo terzo capitolo preparatevi a scappare!!!



Ehi, che cosa avrà fatto Crash a quell'uomo delle caverne per meritare un tale attacco? Niente! Gli uomini delle caverne non sentono ragioni quando c'è da rompere qualche testa.



Come al solito dovete afferrare quanta più frutta e rompere quante più casse sia possibile, mentre cercate di evitare gli ostacoli mortali come i pozzi di lava.



Come se non bastassero gli uomini delle caverne e i triceratopi, ora anche uno pterodattilo vuole fare uno spuntino con Crash! Non è facile essere un "Topone".

MISCHIARE LE LINEE DI GIOCO

I primi due giochi avevano tre tipi principali di livelli: quelli a scorrimento in avanti, quelli a scorrimento laterale e quelli di inseguimento, dove bisognava scappare da ogni tipo di bestie giganti. Sono tutti ritornati in *Crash 3*, ma questa volta le tre diverse tipologie di gioco possono essere racchiuse in uno stesso livello.



Qui potete vedere che Crash sta correndo verso la telecamera...



...poi gira e si ritrova in un'area a scorrimento laterale.



Qui Crash può saltare in groppa ad un cucciolo di T-Rex e nella prossima sezione dovrà scappare precipitosamente da un branco di triceratopi.



Ecco una nuova minaccia mortale. Se la rana dell'era medioevale vi colpisce...



...avviene una trasformazione strabiliante proprio sotto i vostri occhi...



...e la rana diventa una principessa! Non capiamo cosa ci sia di così brutto da far schiattare Crash. Non lo scopriremo mai.



Questo è quello che si chiama un salto! La Muraglia Cinese termina con un salto gigantesco, proprio come molti livelli di Crash 2.



Crash è davvero simpatico, mantiene sempre il suo sorriso a 32 denti davanti a qualsiasi avversità ordita da Cortex.



Nei livelli della Grande Muraglia Cinese potete saltare nelle aree più alte...



...per prendere dei bonus nascosti. Se soffrite di vertigini vi sconsigliamo di guardate di sotto. C'è parecchia strada per tornare con i piedi per terra!



E' vero, nella maggior parte dei livelli potrete giocare nei panni Coco, la sorella di Crash!



Salvare e continuare a giocare funziona pressappoco come in *Crash 2*, con le casse che fungono da punto di controllo. Non mancatele!



Nel livello giurassico dovrete trasformarvi in un falciaerba o la vegetazione vi rallenterà quando sarete inseguiti dai triceratopi.



L'attacco degli squali! Questi predatori sorvegliano le aree sottomarine e possono rendere meno piacevoli le vostre gite con la slitta acquatica.

STAR GAMES
Hardware - Software - Videogames

Per noi GIOCARE è una cosa SERIA!

STARGAMES
Viale A. Moro, 23 -
Telefax 0965/593245 - 591211
C.so V. Emanuele III° -
Tel. 0965/28850 - Reggio Calabria

e-mail: STARGAME@NETONLINE.IT
WWW/NETONLINE.IT/STARGAMES
CHIAMARE PER PASSWORD RIVENDITORI

3 OFFERTE PER UN'ESTATE FRESCHISSIMA!!!

- PLAISTATION + 2 JOYPAD ORIGINALI +MEMORY CARD ORIGINALE + GIOCO PLATINUM SONY A SCELTA **L. 349.900**
- PLAISTATION + JOYPAD DUAL SHOCK ANALOGICO ORIGINALE **L. 299.900**
- FIFA MONDIALI 98 + JOYPAD PLAISTATION O PC **L. 114.900**

Queste ed altre fantastiche offerte sono valide **SOLO PER I POSSESSORI DELLA NOSTRA CARD**
Acquistala anche tu! Costa solo **10.000 LIRE**, e per un anno ti permetterà di avere un mare di vantaggi.

STARGAMES POINT

PALMI
Via B. Buozzi, 281
Tel. 0966/45747

REGGIO CALABRIA
Via Pio XI, 96/A
Tel. 0965/56773

SIDERNO
Via della Conciliazione, 43
Tel. 0964/380179

LAMEZIA TERME NICASTRO
Via Leonardo Da Vinci, 67
Tel. 0968/45747

SOVERIA MANNELLI
C.so Garibaldi, 281/b1
Tel. 0968/662045

AMANTEA
Via Libertà, 42
Tel. 0982/424703

SAN LUCIDO
Via F. Giuliani, 11
Tel. 0982/84444

GALLICO
Reggio Calabria

TAURIANOVA
Via Roma, 9
Tel. 0966/611036

BARLETTA
Via R. Coletta, 34
Tel. 0883/333837

FOGGIA
Via Isonzo, 21
Tel. 0881/708187

GRAVINA DI CATANIA
Via Marconi, 43
Tel. 095/7441115

ROCCELLA JONICA
Via Roma, 71
Tel. 0964/840668

SOVERATO
C.so Umberto I, 280/282
Tel. 0967/522437

CATANZARO
Via Cantafio, 3
Tel. 0961/745447



POSSIBILITA' DI AFFILIAZIONE. ENTRA ANCHE TU IN UN TEAM VINCENTE. PER INFORMAZIONI TELEFONA ALLO 0348/6100127

LEADER
HALIFAX
C.T.O.
NINTENDO 64
PlayStation

STAR GAMES
Hardware - Software - Videogames

Pocket Fighter

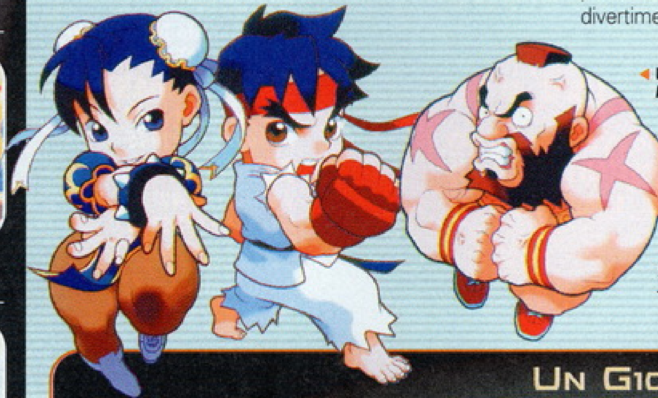
Il nuovo gioco di lotta 2-D della Capcom è veramente dolcissimo! Riuscirà a fare breccia nei vostri cuori?

La Capcom sta per portare sulle vostre PlayStation un altro picchiaduro 2-D intitolato *Pocket Fighter*. Forse lo avete visto già in sala giochi e prima di quanto pensiate lo potrete giocare comodamente seduti sul divano di casa. Basato per lo più sul motore di *Super Street Fighter II Turbo*, *Pocket Fighter* ha un cast di personaggi presi dai vari giochi della Capcom. Tutti sono stati resi "più simpatici" in corpi ultra deformati. La presentazione è piena di fascino ed estremamente comica. Se siete appassionati della Capcom vi divertirete moltissimo.

Pocket Fighter si comporta come la versione per sale giochi, cioè con lo stesso meccanismo alla *Street Fighter*, ma con i controlli semplificati. Il gioco usa solo tre tasti: Pugno, Calcio e Speciale. Sono spariti i pulsanti per le tre differenti potenze di pugno e calcio, ma il tasto Special è molto interessante. Premendolo si ottiene una mossa in cui i personaggi scagliano contro l'avversario ogni sorta di oggetto. Non è certo uno di quei giochi di lotta sofisticati e pieni di mosse complicate, ma se cercate divertimento e immediatezza, *Pocket Fighter* è veramente unico. Ritroverete anche le gemme di Puzzle Fighter che servono per caricare l'energia dei tre special. Tuttavia gli speciali non causano grossi danni. Le gemme sono di tre colori, ed ognuna potenzia uno special. Possono anche essere di differenti dimensioni e possono essere rubate all'avversario durante il combattimento. Le Super vengono energizzate riempiendo la barra di potere come negli altri titoli della serie Street Fighter. Saranno incluse tutte le modalità di gioco che avete trovato negli altri titoli di lotta della Capcom (Arcade, Vs. e Training), ed anche un paio nuove di zecca. La Running Battle è una gara contro il tempo per sconfiggere 12 avversari. Anche la modalità Edit Fighter è nuova. Vi permette di effettuare un test psicologico per determinare il profilo caratteriale del nemico d'affrontare. Potrete poi combattere con il personaggio che risulterà alla fine del test. Questa modalità contiene quel pizzico di genialità che potrebbe incuriosire anche i giocatori non fanatici della Capcom. I personaggi ultra deformati di Street Fighter sono pronti a battersi. Non aspettatevene nessuno troppo macho. Pocket Fighter è simpatia allo stato puro, ed è studiato per essere solo divertimento.



▲ I fondali sono pieni citazioni e di personaggi presi da classici giochi di lotta della Capcom. Guardate Honda e Cammy serviti al bar da Dee Jay, e fate caso a Guile e Charlie che parlano nell'angolo.



◄ I personaggi di *Pocket Fighter* provengono originariamente dalle serie di *Street Fighter* e Darkstalkers. Chun Li, Zangief e Ryu erano nel cast originale di *Street Fighter*.



▲ Alcuni bonus appaiono occasionalmente. Alcuni, come la buccia di banana, possono causare dei danni al vostro avversario. Ci sono anche dei rinvigorenti sotto forma di cibo.

Più cambi di costume di Madonna

Ogni personaggio di questo gioco cambia più costumi in un solo incontro che Madonna in un tour mondiale. Quando eseguite una Combo, il personaggio cambierà costume ad ogni colpo. Anche gli Special e le Mosse di Sfida possono far cambiare il costume del combattente. Sono questi piccoli tocchi di classe a dare fascino a tutto il gioco.



▲ Per questo special Chun Li si trasforma in un vigile urbano e dirige contro il vostro avversario i ciclisti del suo fondale in Street Fighter.



▲ Vi entusiasmerete quando Chun Li cambierà il suo costume con quello S.T.A.R.S. di Jill in *Resident Evil*, e annienterà gli avversari con un bazooka.



▲ Zangief si cambia in un lottatore messicano e colpisce Morrigan con una sedia.



▲ Felicia può trasformarsi in un Mega Man stile felino. Attenti! Il suo lanciaraggi è potenziato per un mega danneggiamento.



▲ Morrigan sferra il colpo della micidiale sedia a rotelle. Chi è stato in ospedale sa di cosa parlo!

Un gioco di lotta, basato su un rompicapo, basato su un gioco di lotta?

Il passaggio dall'originale Street Fighter all'odierno *Pocket Fighter* è stato quasi una mutazione. La lunga serie di *Street Fighter* ha ispirato *Super Puzzle Fighter 2 Turbo*, un rompicapo con personaggi di SF super deformati. Con *Pocket Fighter*, la Capcom ha preso i personaggi super deformati di *Puzzle Fighter* e li ha usati per un gioco di combattimento. Sembra un po' bizzarro, ma ehi, è così che funziona!

► Street Fighter deve il suo successo a dei personaggi memorabili ed a una meccanica di combattimento molto intuitiva.



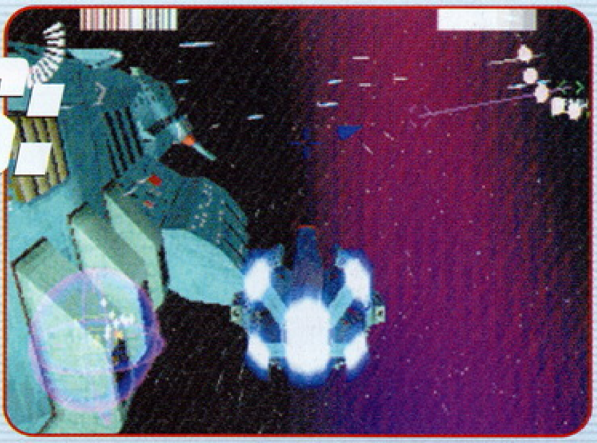


▲ Basato sui giochi di Street Fighter e Darkstalkers, *Super Puzzle Fighter 2 Turbo* è un rompicapo che presenta personaggi super deformati.



▲ Per *Pocket Fighter*, la Capcom ha preso i personaggi dalla testa enorme visti in *Puzzle Fighter* ed ha regalato loro un gioco personale, con meccanismi ispirati all'originale Street Fighter.

Colony Wars: Vengeance



▶ La nave di Marten vola lungo la fiancata di un'Astronave Ammiraglia della Marina. La sezione centrale della grande nave è animata, e ruota su se stessa.

Colony Wars 2 è in arrivo… siete pronti?



◀ Qui c'è tutto lo splendore dello spazio esterno. Le innumerevoli aggiunte e raffinazioni rendono questo seguito un vero spettacolo per gli occhi.

Mentre state comodamente seduti a leggere queste righe, negli studi della Psygnosis a Liverpool, Inghilterra, una squadra di venti persone sta lavorando duramente al seguito del bellissimo simulatore di combattimento spaziale, *Colony Wars*. Questa volta vi schiererete a fianco della Marina Spaziale per vendicarvi della Lega dei Mondi Liberi.
La storia si aggancia alla quinta fine del primo capitolo. In quel finale la Lega chiudeva il passaggio iperspaziale di Sol. La Marina ormai bloccata nel suo sistema natale, iniziava una guerra fratricida per la conquista delle poche risorse disponibili. Da allora la Lega è diventata schifosamente ricca e corrotta. All'eroe mandato a chiudere il passaggio iperspaziale di Sol, la Lega non aveva rivelato che stava per affrontare una missione suicida. Rimasto bloccato dall'altra parte, il coraggioso pilota non si è certo perso d'animo. Dopo anni di combattimenti ed alleanze è riuscito a prendere il controllo della Marina, ricostruendo un flotta con le astronavi sopravvissute alla precedente guerra. Ora la Marina Spaziale è pronta per contrattaccare la Lega. Nella vostra prima missione dovrete riuscire a riaprire il passaggio iperspaziale di Sol, dando così il via alla seconda guerra delle colonie. Molti differenti aspetti del gioco sono stati cambiati in questo seguito. La psicologia dei personaggi sarà più curata e voi prenderete i comandi di uno specifico pilota. Non sarete più un guerriero senza nome come nel primo *Colony Wars*. Giocherete nei panni di Mertens, un pilota pressappoco trentenne, con un cuore indurito dalla battaglia ed una personalità molto forte. Nel gioco ci saranno quattro nuovi caccia da pilotare. Sono meno di quelli che usavate nel primo capitolo, ma in questo caso potete potenziarli liberamente. Inoltre potrete scegliere il vostro armamento in un arsenale di 22 nuove armi. Le Astronavi Ammiraglie sono molto più armate e difficili d'abbattere. Ci sono meno missioni rispetto al primo gioco, ma hanno degli obiettivi multipli. Vi ci vorrà molto più tempo per riuscirle a portare a termine rispetto alle brevi ma numerose missioni dello scorso anno.
Gli effetti visivi sono stati tutti ridisegnati e migliorati. Questo ha reso possibile l'aumento della velocità di un 30% rispetto all'anno scorso. Il panorama sarà anche più spettacolare. Sullo sfondo vedrete le nebulose, i pianeti e i soli. Anche le esplosioni sono state completamente rifatte ed ora sono veramente epiche. E' stata aggiunta anche una nuova visuale in terza persona che aumenta il coinvolgimento nel gioco. Con tutte queste novità avete molte ragioni per attendere impazientemente l'uscita di *Colony Wars 2*.



▲ I programmatori hanno riprogettato gli scafi delle navi dando loro un look più industriale.

Un Nuovo Stile

Rispetto al primo gioco è passato del tempo. Molti avvenimenti hanno cambiato il destino dei due eserciti rivali. Questi cambiamenti si riflettono anche nello stile con cui sono disegnate le astronavi della Marina e della Lega.

Vascelli della Lega

Dopo aver sconfitto la Marina Spaziale, la Lega dei Mondi Liberi è diventata schifosamente ricca e corrotta. Questo è chiaro dal modo in cui costruiscono le loro astronavi. I caccia lucenti e ad alta tecnologia sono coperti d'oro.



▶ La tecnologia delle navi della Lega dei Mondi Liberi ha fatto molta strada rispetto ai miseri inizi.

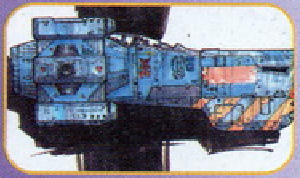


▼ I caccia della Lega hanno delle forme decisamente bizzarre.



Vascelli della Marina

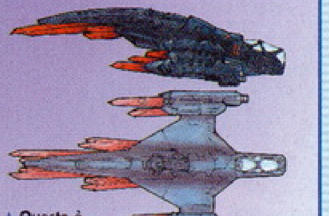
Visto che la Marina fu quasi distrutta ed esiliata nel suo sistema solare, i tecnici hanno dovuto riprogettare i caccia e le astronavi usando le poche risorse disponibili. Lo stile delle navi della Marina è ingombrante e squadrato. Anche qui siamo lontani dallo splendore tecnologico di cui godeva questo esercito nel primo gioco.



▲ Questo è il caccia di base della Marina. Sarà l'astronave con cui inizierete il gioco. In seguito può essere migliorato con scudi migliori, motori più potenti e roba del genere.



▲ Ecco un altro tipo di caccia della Marina. Assomiglia un po' allo Slave 1, l'astronave usata da Boba Fett in "L'Impero Colpisce Ancora".



▲ Questo è il progetto di una delle navi più avanzate che potreste pilotare. E' dotata di uno strano motore a cristalli, e ha una strana origine aliena.



▲ Questo è Diablo, uno dei caccia che potrete pilotare. Non vediamo l'ora di poter giocare a questo gioco!



▲ Guardate quelle due astronavi che si affrontano in lontananza. Le battaglie sono anche più epiche!



▲ Questa è una delle nuove armi, un potente laser che dovete caricare prima di poterlo usare.

Prodotto Midway **Data D'uscita** Luglio (USA), Autunno (ITA)
Sviluppato Eurocom **Tipo** Lotta

1-2 · 1× CD

MORTAL KOMBAT 4



Ecco il gioco che aspettavate!

Mortal Kombat è una delle serie più amate dai giocatori occidentali (anche perché in Giappone non è mai uscito). La combinazione di mosse sanguinose, ambienti oscuri e combattimenti brutali hanno reso *Mortal Kombat* un marchio molto famoso a cui si sono ispirati per la realizzazione di due film e una serie di giocattoli. Come vi abbiamo già raccontato nel numero 3 di PSM, questo quarto capitolo trasporta la serie nella terza dimensione. I personaggi e gli ambienti sono poligonali, ma i puristi della serie MK saranno felici di sapere che lo svolgimento del gioco è rimasto praticamente immutato. Ora potete muovervi liberamente all'interno di un'arena, potete usare armi e raccogliere oggetti sparsi sul terreno di gioco. Ci sono miriadi di nuovi personaggi da scegliere ed alcune vecchie conoscenze torneranno per la gioia dei fan. Anche se vi può sembrare strano, la Midway è riuscita a rendere il gioco ancora più violento, infatti l'ambientazione 3-D rende il tutto ancora più realistico e drammatico. L'azione scorre veloce e fluida ed il sangue sprizza ovunque durante il combattimento. Nella versione che abbiamo potuto provare mancano alcune delle Fatality presenti in sala giochi. La Midway comunque ha assicurato che la versione definitiva le conterrà tutte più alcune misteriose sorprese (che vi riveleremo sul prossimo imperdibile numero di PSM)! Questa conversione sembra essere di ottimo livello. I personaggi sono graficamente definiti ed estremamente fluidi nei movimenti. I fan di MK possono aspettarsi meraviglie da questo titolo, che dovrebbe soddisfare le loro aspettative.



▶ Fujin è uno dei nuovi personaggi. La sua prima apparizione è stata in *Mortal Kombat Mythologies*, dove finiva per essere ucciso. Non sappiamo come abbia fatto ad arrivare in questo gioco.

◀ Johnny Cage fu ucciso nel secondo Mortal Kombat ed ha fatto di tutto per rimanere morto... fino ad ora.



▲ MK4 ha diversi livelli di abilità tra cui scegliere, da novizio a grand master.



▲ Che nostalgia! Scorpion e il suo arpione sono tornati per fare tanto male.



▲ Via, più veloce di un proiettile! Il teletrasporto di Reiko lo aiuta ad uscire dalle situazioni a rischio.



▲ I fan dei primi giochi di MK si troveranno immediatamente a loro agio con la famosa mossa dell'uppercut.



▲ La pioggia che cade in questo livello gli conferisce un'atmosfera unica (per non menzionare il sangue che scorre a fiumi!).



▲ Kai solleva Scorpion prima di scaraventarlo a terra per fracassargli tutte le ossa della schiena. Fa male solo pensarci!

VECCHIE CONOSCENZE

Se nell'articolo precedente vi abbiamo presentato i nuovi arrivi, ora vi elenchiamo alcuni dei personaggi che tornano in MK4 dopo una lunga assenza.



▲ La mossa del terremoto di Jax torna di moda, grazie anche a certi effetti grafici da sballo.



▲ Il calcio della bicicletta di Liu Kang sembra buffo e mortale anche in versione 3-D.



▲ Evidentemente Johnny Cage ha trovato la strada per tornare dal mondo dei morti.



▲ Le fiamme di Scorpion non sono più un'esclusiva della Fatality. Qualcuno gradisce un po' di BBQ?

BRUTALI FRATTURE

Ogni personaggio del gioco può eseguire delle prese in grado di rompere le ossa agli avversari nel modo più doloroso che possiate immaginare.



▲ Crack! Nessuno ha mai detto a Fujin che un braccio non si può piegare in quel modo?



▲ Crunch! Probabilmente Shinnock credeva che quelle costole non servissero più a Sonya.



▲ Snap! Ops, credo che Scorpion avrà qualche piccolo problema per camminare.



▲ MMMMPH! Tanya cerca di spezzare il collo di Scorpion con una tecnica decisamente interessante!



▲ La mossa di vittoria finale è davvero da sballo grazie al nuovo motore poligonale.



▲ Ci sono degli effetti speciali veramente mitici. Sonya uccide simpaticamente Quan Chi per mostrarci l'effetto particellare del suo raggio.



▲ Uh-oh! Sembra che Jax stia per entrare in un mondo fatto di dolore. Forse farebbe meglio ad evitare l'artiglio di Scorpion.



▲ Scorpion è stato ucciso in tutti i *Mortal Kombat*. Comunque visto che è uno zombie ci dovrebbe essere abituato. Viene da chiederci che effetto possa avere una Fatality su di lui.



▶ Raiden fa volare Scorpion con un calcio alto ben assestato.

▼ Quando Reptile sputa acido sui suoi avversari, questo sfrigola sulla loro pelle. Ci piace la parola "sfrigola".





▶ Jax non è mai stato ucciso in MK, ma le sue braccia sono state sostituite con dei lancia-missili di metallo. Questa volta sfoggia un look da vecchio "saggio" con la barba.

ARMI IN PUGNO

Tutti i personaggi di MK4 hanno un'arma con la quale combattere. Se vengono colpiti, però, perdono l'arma ed i loro avversari possono raccoglierla.



▲ La spada di Jarek ha un aspetto un po' sgradevole. Non deve essere piacevole essere infilzati da un coso del genere!



▲ Il martellone di Raiden può sfrittellare a terra ogni avversario. Sarà meglio tenersi a debita distanza.



▲ Bel colpo! La lancia di Shinnok ha affettato al volo Sonya mentre saltava verso di lui.



▲ La balestra di Fujin è in grado di sparare dei proiettili rimbalzanti. Fate molta attenzione!



▲ Non c'è nulla di più sfizioso di raccogliere le armi cadute ai vostri avversari e gettargliele in faccia.

Prodotto Accolade
Sviluppato Starsphere Interactive
Data D'uscita Autunno
Tipo Combattimento Spaziale

1-2 · E · 1× CD

STARCON

Attenzione *Colony Wars*, arriva StarCon



Le navi spaziali hanno stili diversi. *StarCon* presenta tre alleanze, ciascuna composta da diverse razze aliene.

Avete letto bene! *StarCon*, il quarto capitolo della serie Star Control è in arrivo sulla PlayStation! Questa popolare serie creata dalla Accolade è molto famosa tra i possessori di PC. Vista la mancanza di giochi di questo tipo per PlayStation ecco che finalmente si sono decisi a farne una conversione per console. Anche in questi primi stadi di sviluppo, *StarCon* si presenta con delle caratteristiche molto interessanti! I giochi della serie Star Control sono sempre stati una combinazione di avventura e strategia. Il vostro scopo è colonizzare pianeti, costruire avamposti ed eliminare la flotta nemica per riuscire a conquistare la galassia. In questa nuova versione la struttura di gioco è stata completamente rinnovata. La Accolade ha deciso di adottare un approccio più dinamico che ricorda molto lo stile di *Colony Wars*. L'80% di StarCon è azione pura.

Le razze aliene, lo humor e tutto ciò che ha reso unica la saga di *Star Control* è presente in questa nuova versione. Invece di giocare nei panni di un unico super-essere, potete calarvi nel ruolo di uno dei molti piloti alieni presenti nel gioco. Ci sono tre diverse alleanze a cui unirsi per riuscire a conquistare la galassia. Lo sviluppo delle 40 ore di gioco che seguiranno sarà direttamente influenzato dall'alleanza che avrete scelto. In questo modo dovrete finire il gioco 3 volte per poter dire di aver visto tutto. Dopo ogni missione che riuscirete a portare a termine potrete migliorare i vostri caccia con nuove armi, nuovi motori e potenziamenti vari. Le nuove missioni ed alcune direttive speciali vi vengono fornite durante il gioco attraverso un particolare sistema di comunicazione visivo. La struttura è lineare ma potete impegnarvi in più missioni nello stesso momento. Alcune potranno cominciare mentre siete già impegnati in un'altra missione.

L'universo 3-D di StarCon è caratterizzato da uno stile molto particolare. Lo spazio siderale è caratterizzato da ogni tipo di fenomeno cosmico ed è pieno di pianeti e sistemi solari poligonali. Potrete davvero volare verso i pianeti ed interagire con essi. Durante il gioco sceglierete se volare su un caccia o prendere i comandi di una gigantesca Astronave Ammiraglia. Questo modificherà il modo in cui dovrete affrontare la missione. Se a tutto questo aggiungete la possibilità di giocare in due contemporaneamente con lo schermo diviso a metà, vi renderete conto che StarCon ha le carte in regola per battere *Colony Wars*. Appena avremo altre notizie le pubblicheremo subito visto che questo gioco ci ha veramente conquistati!



Pkunk proviene da una delle razze aliene che incontrerete. Interagirete con lui e col monitor di bordo di cui è dotato il vostro sistema di comando.



Lo split-screen nella modalità a due giocatori non è molto utilizzato da questo genere di giochi. Potrete affrontarvi faccia a faccia in un combattimento mortale o cooperare per portare a termine le normali missioni per un giocatore.

Un Look Totalmente Nuovo per una Serie da Tanto Presente sul Mercato

Il primo gioco della serie Star Control uscì per PC nel 1990. Questa versione è il quarto capitolo della saga. Con *StarCon* per PlayStation (ovvero *Star Control 4* su PC), la Accolade ha deciso di puntare più sull'azione piuttosto che continuare la linea azione/strategia dei primi titoli.



Il modello arcaico di ieri è stato completamente trasformato in 3-D, mentre gli aspetti di strategia ed avventura della serie sono stati quasi interamente rimossi.



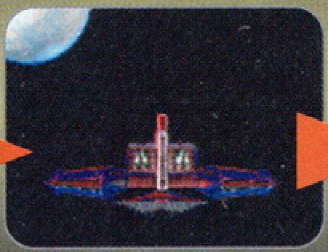
Il primo Star Control era una versione molto evoluta del classico stile di gioco alla Asteroids.

Queste non Sono le Solite Astronavi

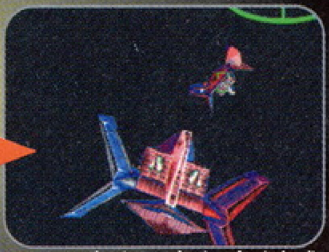
Uno degli elementi che potrebbero portare questo gioco al vertice sono le caratterizzazioni previste per ciascuna delle navi. Non sono solo oggetti statici con cui vi spostate, ma possono cambiare forma a seconda della situazione e della traiettoria in cui viaggiano. Tale attenzione al dettaglio è un segno della cura posta nella programmazione.



Notate la posizione delle ali del vascello. Si aprono un po' quando la nave vira a sinistra.



Le ali sono chiuse quando si fa un salto iperspaziale a velocità massima.



In un combattimento faccia a faccia le ali sono completamente aperte, in posizione di attacco.

Arriva la Roba Pesante

In *StarCon* non siete confinati ad essere un pilota di caccia, ma potrete anche decidere di pilotare un'astronave più grande. In pratica la vostra nave Ammiraglia è la risorsa più importante del gioco e va difesa a tutti i costi. Le Ammiraglie possono attaccare e difendersi in molti modi diversi. Potete lanciare i vostri caccia, cannoneggiare un bersaglio specifico o prendere direttamente il controllo della torretta antiaerea.



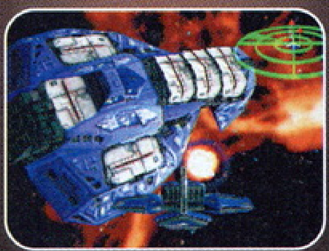
Questa cargo per l'Hyperium si chiama Dominator. Potete migliorarne le caratteristiche aggiungendo armi ed altri extra reperiti nel corso del gioco.



Questa non è esattamente la vista che godrete quando sarete ai comandi di un'Ammiraglia, ma per adesso il gioco è ancora alle sue fasi iniziali.



Dalla vostra Ammiraglia potrete lanciare molti caccia e prendere il controllo di uno di essi per attaccare gli avversari.



Potrete avvicinarvi al vostro bersaglio da qualsiasi angolazione per cercare un punto debole da attaccare.

N2O

La Fox punta sul genere azione/sparatutto psichedelico super potenziato

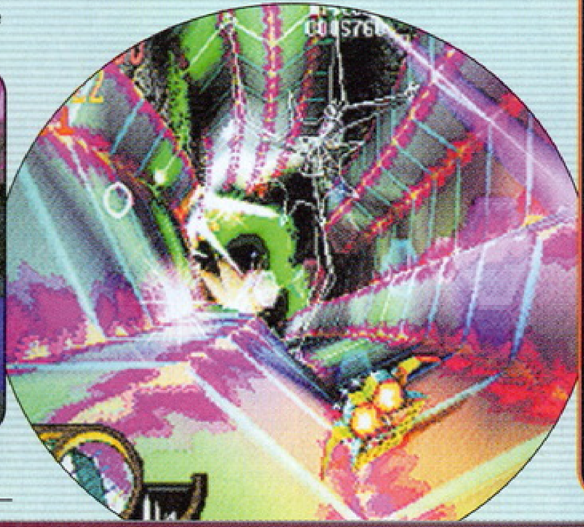


▲ Queste luci di ricerca non vi feriranno, ma hanno un aspetto incredibile. E' un fatto noto che tutti gli insetti alieni mutanti siano dotati di luci laser per la ricerca del bersaglio. Gli serve per guardare nel buio dello spazio...

Prendete una parte di *Tempest X*, una parte di *Wipeout* ed una dose salutare di adrenalina, agitate il tutto e ricaverete *N2O* (Ossido di azoto, per quelli che amano tradurre le formule chimiche). Forse siamo davanti ad uno degli sparatutto più intensi mai usciti per PlayStation. *N2O* è riferito all'ossido di azoto che ottenete quando disintegrate i nemici. Questo particolare elemento è utile per fornire energia alla vostra astronave. La vostra missione è semplice, come in tutti gli sparatutto dovrete eliminare tutto quello che si muove davanti a voi. Le vittime del gioco sono una razza di insetti mutanti che vivono nei crateri e nelle gallerie di alcuni lontani pianeti. Fortunatamente siete equipaggiati con tutti gli ultimi ritrovati in fatto di tecnologia bellica. Grazie a queste super-armi avrete qualche speranza di sopravvivere... Beh, qualcuna, almeno. Graficamente, *N2O* sembra essere una delle esperienze più psichedeliche che potete avere sulla PlayStation. Volate a velocità incredibile in gallerie pronti a vaporizzare i nemici che vi attaccano da ogni parte. Prendete per esempio il primo livello. Vi ritroverete in un tunnel con colori variabili (tutti molto brillanti). I nemici vi attaccheranno senza tregua e sullo sfondo esploderanno dei flash luminosi. Se i vostri occhi non hanno già flippato, dovreste anche cercare di raccogliere i vari potenziamenti per le vostre armi. Sia l'azione che gli effetti speciali non mancano mai durante tutto il gioco. Gli ultimi livelli hanno degli effetti psichedelici veramente incredibili. C'è un livello che dà l'impressione di volare in un tunnel d'acqua. L'effetto tondeggiante degli oggetti e la musica si sposano perfettamente con l'azione del gioco. Il ritmo techno vi pomperà nelle orecchie e farà aumentare i battiti del vostro cuore.

Il controllo del gioco è perfetto e funziona sia col controller dual-analog sia col NegCon, così da rendere felici i patiti del preciso movimento analogico. Concludendo, *N2O* promette di essere un'esperienza adrenalinica che allieterà questa calda estate. Preparatevi ad un vero "Trip"!

▼ In certi momenti del gioco, sembra che sullo schermo ci siano più colori di quanti possa assimilarne la vostra mente!





▲ Potreste perdere concentrazione quando l'ambiente che vi circonda diventa sempre più psichedelico.



Più avanti nel gioco gli ambienti si aprono verso l'alto e si bloccano su entrambi i lati. Questo cambierà notevolmente la vostra strategia.

Grandi Armi

Quale sparatutto è completo senza una grande quantità di armi? *N2O* non deluderà i fanatici del massacro pesante.



▲ Questi missili guidati sono spettacolari quando sono in caccia del loro bersaglio.



▲ Qualche volta l'effetto delle armi scende in secondo piano rispetto alla bellezza dell'esplosione che causano.



▲ Questa scarica sonica attraversa le gallerie con una brillante scia luminosa. Inizia a venirmi un po' di mal di testa...



▲ L'onda fiammeggiante è l'arma più mitica del gioco e brucia qualunque cosa incontri sul suo cammino.

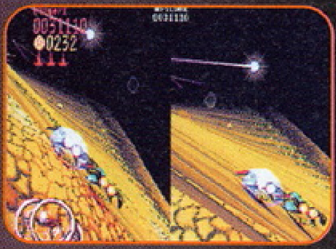
Follia a più Giocatori

Il gioco multiutente è molto richiesto, ma difficilmente lo trovate in questa tipologia di gioco. *N2O* ha deciso di rompere anche questo schema e finalmente introduce una modalità a due giocatori con lo schermo diviso a metà... speriamo sia meglio di quella vista in *Tempest X*.



▲ N2O sfrutta molto del potenziale della PlayStation nella modalità ad un giocatore...

▼...ma il massimo del divertimento si ottiene quando c'è un secondo giocatore a partecipare alla follia. Prendi questo, giocatore due!



Prodotto Crystal Dynamics
Sviluppato Crystal Dynamics
Data D'uscita Ottobre
Tipo Avventura/Platform

TBA 1×



▸ Se vi piacciono gli anti-eroi tenebrosi ed avete un debole per le vendette, allora Raziel è il personaggio adatto a voi.

▾ Soul Reaver promette molto bene. Guardate questa schermata in cui Raziel plana sulle sue ali rovinate. Gli amanti del 3-D avranno presto un potente anti-Lara.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Finalmente un gioco d'avventura/platform in cui affondare i denti!

A volte, escono dei giochi che ci sorprendono. Queste inaspettate novità ci emozionano così tanto che ogni volta che sappiamo qualcosa di nuovo, la pubblichiamo subito. Questo è il caso del seguito di *Legacy of Kain*, il vecchio e cupo GDR che la Crystal Dynamics fece uscire nel 1996.



◂ Questa è un'immagine presa dalla schermata introduttiva del gioco in cui potete vedere Raziel in versione FMV.

Ambientato nel mondo di Nosgoth, 1000 anni dopo il primo gioco, *Legacy of Kain: Soul Reaver* vi calerà nei panni (più propriamente gli stracci) di Raziel, uno vampiro ex-luogotenente di Kain. Gettato dal suo padrone in un vortice senza fine per aver commesso un crimine, il nostro eroe cade per secoli e secoli. Tuttavia il vortice termina ed è qui che Raziel incontra l'Antico. Questo potente essere nutre un odio profondo nei confronti di Kain e vuole vendicarsi di lui per il furto di tutte le anime di Nosgoth. Anime di cui l'Antico si è nutrito per secoli. Raziel decide di unire le forze con l'Antico per aiutarlo ad eliminare il comune nemico: Kain.

Tecnologicamente *Soul Reaver* cerca di sfruttare ogni particella dell'hardware PlayStation per ottenere il massimo. La grafica del gioco è in alta risoluzione (512 x 240). Gli effetti luce del gioco usano un motore molto sofisticato che riesce a rendere l'atmosfera cupa del mondo di Nosgoth. Anche i personaggi sono molto dettagliati; pensate che molti sono costruiti con più di 550 poligoni.

L'animazione è stata digitalizzata con la tecnica del motion-capture, per questo i movimenti risultano molto fluidi e realistici. *Soul Reaver* non è solo un bel giochetto tutta grafica, al suo interno sono stati aggiunti alcuni elementi tecnici davvero innovativi. Per esempio il sistema di combattimento. Quando vedete un nemico vi basterà premere un tasto specifico e Raziel gli si avvicinerà per affrontarlo. La telecamera di bloccherà sull'obbiettivo e il vostro personaggio sarà sempre rivolto verso l'avversario, anche quando si muove in cerchio. Tutti questi accorgimenti rendono più intuitivi i combattimenti 3-D. Viste le sue incredibili premesse, è difficile non candidare *Soul Reaver* a miglior gioco dell'anno. Non vediamo l'ora di poter provare una versione più avanzata del gioco. Appena sapremo qualcosa di sicuro, ve la riveleremo subito.



▴ Questo primo piano rivela il dettaglio con cui è realizzata la grafica del gioco. Raziel è formato da più di 500 poligoni!



▴ Presto, Robin... alla Batcaverna! Qui vediamo Raziel prepararsi per una notte sfrenata, con relativa sbronza di anime.



▴ Avete mai visto una nebbia così realistica? La Crystal Dynamics ha creato degli effetti che si credevano impossibili.

ABILITÀ NOTTURNE

Raziel è forse uno dei personaggi con più dettagli e più animazioni che si siano visti in un gioco per PlayStation. Anche in questa primissima versione del gioco sembra avere più mosse di Lara Croft.

▸ Usando i suoi lunghi artigli, Raziel può aggrapparsi alla sommità di piattaforme sopraelevate e tirarsi su.





▴ Anche se Raziel non è più in grado di volare, può allargare quanto è rimasto delle sue ali e planare lentamente per brevi distanze.



▴ Qualche volta il miglior modo per sopravvivere è far sì che i vostri nemici non vi vedano e non vi sentano. Camminare silenziosamente può essere una delle abilità più utili di Raziel.



▴ Proprio come Lara Croft, Raziel può spingere dei blocchi per raggiungere o rivelare nuove aree. A differenza della bella archeologa può spostarli in qualsiasi direzione.



▴ Il vantaggio di avere artigli così lunghi diventa evidente in battaglia. Raziel può fare a fette un essere umano con estrema facilità. Assicuratevi di non farlo arrabbiare!

PROFILO DEL NEMICO

Gli artisti della Crystal Dynamics continuano incessantemente a produrre schizzi per creare un cast di personaggi grotteschi ed inquietanti da affiancare a Raziel. Ecco alcune tra le prime idee per i più importanti personaggi secondari.



▲ Ecco l'aspetto di un potenziale nemico. Nel mondo di Kain i vampiri non sono conosciuti per il loro look suadente.



▲ Tra gli schizzi più interessanti troviamo questa creatura. Il suo nome è Aluka e dovrebbe essere uno dei molti abitanti di Nosgoth.



▲ Kain è cambiato molto dal primo gioco. Ora è più potente ed arrabbiato. Probabilmente sarà l'ultimo ostacolo da superare.



▲ In queste prime fasi di sviluppo, *Soul Reaver* ha solo due nemici da affrontare. Tuttavia la Crystal Dynamic ha promesso che nella versione finale del gioco ci saranno almeno 20 differenti tipi di esseri a popolare queste caverne.



▲ Ci sono miglia di catacombe da esplorare e dovete percorrerle tutte se volete scoprire i segreti nascosti del gioco.

TEXTURE MANIA

Fino ad oggi, molti titoli 3-D per la PlayStation soffrivano per la cattiva qualità delle texture. *Tomb Raider* era estremamente carente ed aveva dei fondali che sembravano poveri ed incompleti. I programmatori di *Soul Reaver* hanno capito il problema ed hanno passato molte ore a disegnare texture molto curate.



▲ Grazie al gran numero di sfondi usati, ogni area di gioco sembra completamente diversa. Rimarrete stupiti dalla varietà.



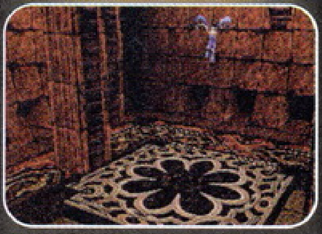
▲ Anche le singole stanze mostrano sfondi diversi, dando al gioco un senso di realismo che *Tomb Raider* non ha mai avuto.

RISOLVIMI QUESTO...

Anche se *Soul Reaver* è fondamentalmente un GDR d'azione, ci sono comunque parecchi enigmi per tenere occupata anche la vostra testa. Se li risolverete potrete raggiungere aree prima inaccessibili.



▲ Dopo aver finalmente risolto il mistero dell'ingranaggio che abbassa questo passaggio segreto nel pavimento...



▲ ...Raziel può saltare giù nell'area appena aperta per esplorarla.

▶ Raziel è proprio un personaggio ben progettato. E' misterioso, pericoloso ed unico. Riuscirà ad oscurare la fama dei protagonisti di altri giochi.



▶ Ecco c'è un altro schizzo di Kain. Qua sembra un po' diverso, forse si riferisce ad uno stadio precedente nello sviluppo.





Le luci negli angoli illuminano la caverna di Nosgoth, proiettando bagliori incantati su ogni cosa. Sono questi tocchi d'autore che danno al gioco un'atmosfera davvero coinvolgente.

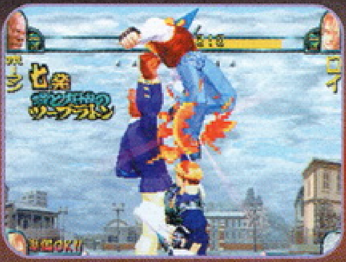


◀ Ecco quello che pensiamo sia un Aluka, in primo piano e di persona! Ugh, il fiatone dei non morti...

Prodotto Capcom
Sviluppato Capcom
Data D'uscita Autunno
Tipo Combattimento

UNIAMOCI

Proprio come in *X-Men Vs. Street Fighter*, i personaggi di *Rival Schools* hanno la possibilità di chiamare i loro compagni per effettuare alcune mosse particolari. Il tipo di attacco varierà a seconda di quale dei personaggi chiamate per unire le forze. La maggior parte è puramente d'attacco, ma qualcuno ha anche aspetti difensivi.



▲ Molti degli attacchi in squadra sono particolarmente devastanti, come questo doppio uppercut fiammeggiante. Chissà che male!



▲ Dopo aver atterrato il vostro avversario, Tiffany vi manifesterà il suo affetto. Il suo "amore" vi restituirà parte della salute persa.

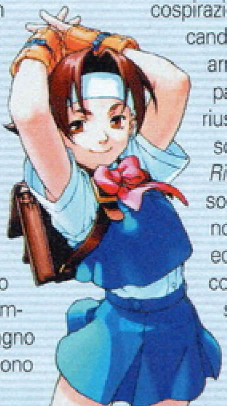


▲ Hinata sembra avere interesse per tutti i maschi che vede a scuola. Il suo attacco danzante in coppia aumenterà il vostro Power Meter di cinque livelli.

RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

Gli studenti picchiano duro nell'ultimo titolo della Capcom

Anche quest'anno la Capcom si prepara a riempire la PlayStation di picchiaduro. Prima è arrivato il simpaticissimo *Pocket Fighter*, ed ora ecco *Rival Schools*. Può non essere carino e dolce come *Pocket Fighter*, ma forse è uno dei più interessanti giochi di combattimento che abbiate mai visto. Questo gioco è stato distribuito anche in sala giochi. Si basava su una scheda System 11, dotata di caratteristiche molto simili a quelle della PlayStation. *Rival Schools* somiglia moltissimo a *Street Fighter EX*. Ci sono però un paio di grosse differenze. La prima è che la Capcom ha progettato *Rival Schools* in modo da renderlo più facile ed immediato da giocare. Invece dei soliti sei tasti ne troverete solo quattro: due per i calci e due per i pugni. Anche le mosse speciali sono più semplici da eseguire.



Un'altra divertente innovazione è la possibilità di scegliere due personaggi alla volta come succede in *X-Men Vs. Street Fighter*. Purtroppo non potete cambiare personaggio durante il combattimento, vi sarà possibile far entrare il compagno di squadra solo al termine di ogni round. Ci sono però delle super mosse che coinvolgono entrambi i vostri personaggi. Potete chiamare il vostro compagno di classe per effettuare attacchi di speciale potenza, come le palle di fuoco gemelle.

Per aumentare l'atmosfera umoristica, *Rival Schools* è caratterizzato da una storia che sembra essere ispirata ad un classico film di kung-fu di serie B. A quanto sembra cinque delle più prestigiose scuole giapponesi sono state coinvolte in una cospirazione. I capi del congresso degli studenti stanno cercando di fare il lavaggio del cervello ai loro colleghi per arrivare a controllare l'intera città o almeno la maggior parte di essa. Tredici studenti e due insegnanti sono riusciti a scoprire questo terribile piano e per questo si sono uniti per sgominare la cospirazione.

Rival Schools non è il solito gioco di lotta, i suoi personaggi comici e le mosse speciali sono una vera novità per lo stile Capcom. Sembra molto divertente ed è bello sapere che la Capcom sta tentando qualcosa di diverso. Vi terremo informati su questo titolo singolare quando ne sapremo di più.

ACROFOBIA?

Tutti i personaggi di Rival Schools hanno un attacco che scaglia in cielo l'avversario. Saltategli dietro e potrete eseguire delle devastanti Combo volanti. Cercate solo di non guardare giù!



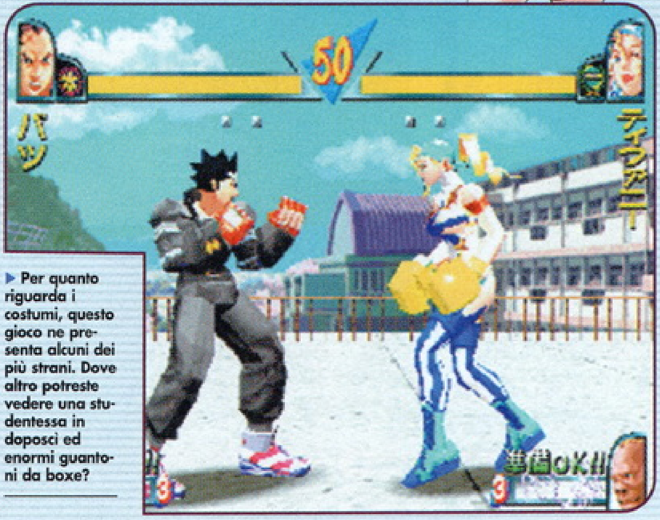
▲ Dopo aver scagliato in aria i vostri avversari con la vostra mossa speciale...



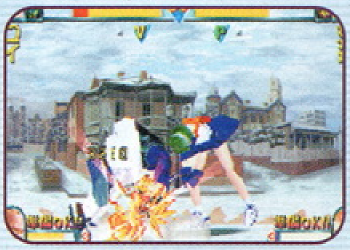
◄ ...potete seguirli e colpirli con una devastante Combo aerea!



▼ Il tipaccio qui sotto combatte per la squadra sportiva, per questo si porta dietro quest'enorme mazza.



► Per quanto riguarda i costumi, questo gioco ne presenta alcuni dei più strani. Dove altro potreste vedere una studentessa in doposci ed enormi guantoni da boxe?



◄ Ehi, ma non è Sakura di *SF Alpha*? No, è Hinata, ma ha le sue stesse mosse e Combo!



▲ Effetti speciali da sballo evidenziano le Mosse Speciali in *Rival Schools*. Guardate che roba psichedelica accompagna quest'attacco!

▲ La Capcom ha abbandonato la sua tradizione per rendere questo gioco più facile da giocare. Anche le prese sono semplici da evitare e non tolgono molta energia.


LOBO
oh yeah!
IL TUO AMORE TI HA AKKANNATO?
IL TUO LOOK E' UN PO' SFIGATO?
IL LAVORO TI HA SFRAKATZATO?
DON'T WORRY
BE HAPPY!!!
C'E' LUI
DA SBRANARE
SOTTO L'OMBRELLONE
TUTTI I MESI IN EDICOLA!!!
PLAY PRESS PUBLISHING

SPYRO THE DRAGON

Il nuovo Platform della Sony unisce giocabilità a grafica di alto livello



◀ Ecco a voi Spyro. Non è un simpaticone? Ricordatevi però di non farlo arrabbiare. Anche se è carino è pur sempre un drago!

Per mesi sono circolate voci su questo gioco. Forse ne avete sentito parlare quando ancora veniva chiamato *Pete* (titolo provvisorio durante la lavorazione). Questo nuovo platform 3D sviluppato dalla Universal, gli stessi che hanno realizzato *Disrupter*, è uno dei titoli su cui la Sony punta di più. Il gioco comincia quando tutti i draghi della regione vengono trasformati in statue di ghiaccio. L'unico ad essere rimasto libero è il piccolo Spyro, un agguerrito cucciolo di drago pronto a tutto per salvare i suoi amici. Lo scopo del gioco è riuscire a liberare i 120 draghi catturati. Per riuscirci dovrete trovare il posto in cui giacciono sotto forma di statue di ghiaccio. Quando ne liberate uno, verrete premiati con la possibilità di salvare i pregressi fatti fino a quel momento.



◀ Questo tipaccio è proprio grosso! Meglio così! Vorrà dire che Spyro avrà un bersaglio più grosso - *caricaaa!!!*

Spyro è molto semplice e divertente da usare. Si muove in modo buffo e ha alcuni caratteristici tipi di attacchi. Il piccolo draghetto può sputare fuoco, rotolare a sinistra o a destra, può correre per cercare di incornare i nemici e anche usare le sue piccole ali per planare da luoghi più alti. Le animazioni sono fluide e il metodo di controllo è immediato e intuitivo.

Il gioco è in 3-D reale. Potrete spostarvi liberamente nei vari livelli di gioco, raggiungendo ogni area o palazzo che vedrete. Potete esplorare in alto ed in basso, combattere i nemici o cercare di evitarli correndogli intorno (a meno che non sia un nemico di fine livello che dovete obbligatoriamente affrontare). Ci sono anche moltissimi segreti da scoprire. Per esempio in un livello dovrete entrare in una torre ed arrampicarvi fino in cima. Sul tetto troverete uno dei draghi scomparsi. Se saltate giù da quel punto raggiungerete un'area precedentemente inaccessibile. Lì troverete un mago che vi ricompenserà con qualcosa di speciale... sempre che riusciate ad agguantarlo.

Dopo aver giocato per qualche ora a *Spyro* è facile capire perché la Sony tiene così tanto a questo titolo. Il gioco ha le carte in regola per riuscire a battere il famoso Mario 64. Se *Spyro the Dragon* andrà bene come crediamo, la Sony avrà un nuovo grande personaggio da aggiungere alla lista dei suoi successi.



▲ La grafica è molto dettagliata e in alta risoluzione. Anche l'animazione è particolarmente fluida e curata.



◀ Volendo potete anche girare attorno ai nemici, ma la tentazione di farli arrosto è troppo forte.



▶ Qualche volta potrete passare a una veduta in prima persona per dare un'occhiata in giro.

PRENDERE IL VOLO

Le ali di Spyro non sono molto grandi (dopo tutto è ancora un cucciolo di drago), così non può volare liberamente per i livelli di gioco. Tuttavia, se salta da un luogo alto, può usarle per rallentare la discesa e planare verso aree lontane.



▲ Planando giù da aree sopraelevate, Spyro può raggiungere luoghi normalmente inaccessibili e scoprire nuovi segreti.



▲ Se Spyro plana dopo aver fatto un salto standard non andrà molto lontano, ma questa tecnica può essere utile per evitare alcuni ostacoli pericolosi.



▲ Potete entrare in certe strutture e scoprire cosa c'è dentro. Qui Spyro sta per entrare nella torre ed arrampicarsi in cima.



▲ In lontananza potete vedere uno dei draghi catturati che è stato trasformato in statua.

DIAVOLETTO INGANNATORE

Spyro potrà anche essere un cucciolotto, ma non scappa certo da un combattimento. Il suo arsenale è stracolmo di mosse, tra le quali spiccano il respiro fiammeggiante e la super incornata. Queste mosse sono facili da eseguire e bellissime da vedere!



▲ "Questo è per avermi chiamato Caccola!". Quando Spyro sputa fiamme è meglio non essere nel suo vasto raggio d'azione.



▲ *Carica!* Questi buffi mostriciattoli stanno per capire cosa significhi trovarsi sulla traiettoria del corno di Spyro.

La Torre

Gran parte dell'azione in *Azure Dreams* avviene all'interno dell'inquietante torre vicino alla città di Monsbaiya. Tra le sue mura si celano innumerevoli trappole e mostri che dovrete sconfiggere. La torre è poi dotata di un'incredibile potere di auto-metamorfosi: ogni volta che ci entrerete le cosa saranno diverse.



▲ Quando usate questa porta per entrare nella torre, il gioco mischia a caso i livelli. Questa caratteristica dovrebbe invogliarvi a rigiocare più volte ad *Azure Dream*.



▲ I fondali all'interno della torre sono abbastanza semplici anche se ogni tanto incrocerete degli extra, come le cascate e le fontane. La grafica non è proprio il massimo, ma è sufficientemente buona.



▲ Spesso incappate in alcune trappole che dovrete riuscire ad evitare o a disattivare. Alcune vi faranno solo addormentare, altre vi trasporteranno in differenti punti della torre.

Azure Dreams



▶ Per darvi più interazione durante i dialoghi, il gioco vi permette di scegliere la frase con cui rispondere ai vostri interlocutori.

Consideratelo un GDR con un pizzico di Tamagotchi...

La Konami ha avuto un buon successo con i suoi primi due GDR: *Suikoden* e *Vandal Hearts*. Nel tentativo di continuare questa tradizione positiva si appresta a lanciare sul mercato *Azure Dreams*.

Questo nuovo GDR non è molto semplice da descrivere, perché ha delle caratteristiche piuttosto originali. *Azure Dreams* combina gli elementi tipici dei giochi di ruolo con un buffo sistema di creazione mostri, simile a quello di *Tamagotchi* e di *Monster Rancher*. I combattimenti sono basati su turni, ma avrete la possibilità di spostarvi liberamente per l'arena ed attaccare il vostro avversario da diverse angolazioni.

La storia si svolge nella città deserta di Monsbaiya, dove sorge un'antica torre. Dopo generazioni di pace, la torre è stata di nuovo sopraffatta da una forza malvagia. Incuriositi e un po' spaventati, i popolani scelgono una persona coraggiosa che vada a scoprire cosa stiano combinando gli spiriti malvagi. Sfortunatamente l'eroe scelto è vostro padre, Guy. Dopo molti giorni passati senza avere notizie di vostro padre, fa ritorno a casa il suo fido mostro aiutante. Temendo per la sua incolumità, decidete di andare voi stessi alla torre per cercarlo.



◀ Il motore del gioco utilizza sia i poligoni che la grafica bidimensionale. In questo modo si hanno ambienti realistici ma facili da gestire.

Come avrete capito, gran parte dell'azione si svolge all'interno della torre. I popolani vi aiuteranno fornendovi cibo ed equipaggiamento, ma per riuscire ad arrivare in cima alla torre dovrete contare solamente sulla vostra intelligenza e sui mostri aiutanti.

Anche se per ora abbiamo potuto dare solo un'occhiata superficiale al gioco, ci sembra che *Azure Drems* abbia il potenziale giusto per superare i precedenti GDR della Konami. La storia sembra possa impegnare per giorni i giocatori e la cura del dettaglio è veramente elevata. Divertente l'idea di unire differenti generi di gioco. Questa caratteristica lo renderà gradevole sia ai fanatici di GDR, sia al giocatore medio in cerca di un gioco un po' diverso. Se volete un consiglio, non perdete d'occhio questo titolo, potrebbe essere un piacevolissima sorpresa!



▶ Sarà il caso di fidarsi di questa sexy streghetta, oppure no? Incontrerete un sacco di personaggi come lei nella torre. Alcuni sono buoni, altri no.



▶ Kewne è il primo mostro aiutante che incontrate nella torre. Potete convincere i mostri ad unirsi a voi ed aiutarvi in combattimento.

La Vita dopo la Morte

In *Azure Dreams* la morte del personaggio viene trattata in modo originale rispetto ad altri GDR. Quando i vostri punti vita raggiungono lo zero, invece di morire sarete automaticamente buttati fuori dalla torre e trasportati nella vostra casa. Dopo un po' di riposo potrete riprendere l'equipaggiamento e rientrare all'interno della torre.



▲ Se venite sconfitti, invece di morire il vostro personaggio crolla esausto per terra e si addormenta.



▲ Quando vi svegliate vi ritroverete nel comodo letto della vostra casetta. I poteri della torre vi ci hanno trasportato mentre dormivate. Comodo no?



▲ Come molti altri giochi di strategia, *Azure Dreams* richiede che voi organizziate la posizione dei personaggi all'interno del gruppo. Una formazione ben studiata può facilitarvi le battaglie.



▲ Visto che la torre si autogenera casualmente ogni volta che vi entrate, una mappa vi mostra dove siete già stati. Vi sarà particolarmente utile quando dovrete affrontare gli ultimi giganteschi livelli.

Wex è l'eroe di *The Wild 9*. Inspiegabilmente somiglia moltissimo al presidente della Shiny, Dave Perry. Manie di protagonismo?



THE WILD 9

Volete torturare i vostri nemici? Allora leggete, amici!

Forse ci siamo! Dopo due anni e due diverse squadre di programmatori, sembra che *The Wild 9* sia finalmente pronto per uscire e nonostante tutto vuole essere ancora un titolo originale. Come concetto *The Wild 9* potrebbe non sembrare tanto diverso dai soliti platform. Ha ambienti molto dettagliati, piattaforme su cui saltare e tonnellate di cattivoni da eliminare con potentissime armi. Le cose cominciano a diventare originali quando si prende in esame il personaggio principale. Wex ha una specie di uncino magnetico che serve ad afferrare gli oggetti che si trovano sui fondali. Chiunque si ricordi del classico *Bionic Commando* della Capcom capirà di cosa stiamo parlando. Tuttavia la squadra creativa di *Wild 9* ha espanso molto questo concetto ed ha reso molto versatile l'arma magnetica di Wax. Dave Perry, il tizio che comanda alla Shiny ha sottolineato più volte che la cosa che rende unico *The Wild 9* è la possibilità di "torturare i nemici". Anche se questa è davvero una delle cose più divertenti del gioco, menzionare solo questa caratteristica significa perdere di vista l'intero concetto. Certo è bello catturare i nemici in una presa magnetica e sbatterli a terra, oppure portarli su una fiamma accesa per abbrustolirli mentre urlano pietà, ma potrete usare il braccio magnetico per compiere moltissime altre azioni. Vi sarà utile per spostare delle casse, per risolvere i rompicapi e per molte altre cose ancora.

In *The Wild 9* è possibile finire i livelli in maniera molto lineare, ma in questo modo vi perdereste la parte migliore del gioco. Se vi trovate la strada sbarrata da un'enorme fossa piena di aculei, penserete subito di essere di fronte ad un vicolo cieco. Se però affinate il vostro spirito perverso, capirete come utilizzare i corpi dei nemici per superare l'ostacolo. Prendetene uno con l'uncino magnetico e lanciatelo nella pozza. Non solo lo vedrete morire in un lago di sangue, ma potrete poi camminare sul suo corpo per riuscire ad arrivare dall'altra parte. In un'altra area potreste gettare un nemico in un ingranaggio gigante. Se gli rimanete agganciati col raggio magnetico mentre viene risucchiato nel motore, verrete trasportati in un'area che non avevate mai visto prima. *The Wild 9* è uno gioco strano che premia coloro che riusciranno ad arrivare alle soluzioni più creative (ed in certi casi più brutali).

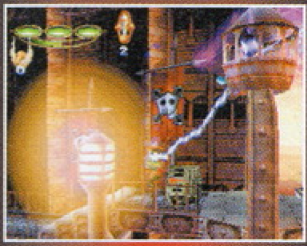
La nuova squadra di sviluppatori sta lavorando incessantemente per far funzionare tutto a dovere. Dopo una gestazione molto complicata e diverse interruzioni sembra che finalmente *The Wild 9* abbia imboccato la strada giusta per arrivare sugli scaffali dei negozi.



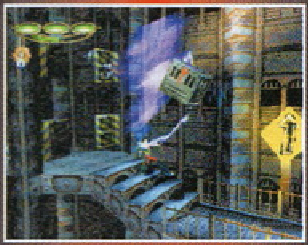
La prospettiva a volte può ruotare mentre vi muovete negli ambienti, mostrando la natura 3-D di questo mondo.

L'ARTIGLIO

Una delle cose che distinguono *The Wild 9* dagli altri giochi platform è l'abilità di Wex di usare la sua presa magnetica per "afferrare" i vari oggetti che si vedono negli ambienti. Questa tecnica è fondamentale per portare a termine il gioco.



Wex può agganciare il raggio magnetico ad un oggetto sul fondale e poi dondolarsi come Tarzan!



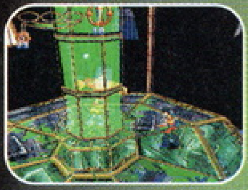
Molti enigmi prevedono che Wex raccolga e muova determinati oggetti.

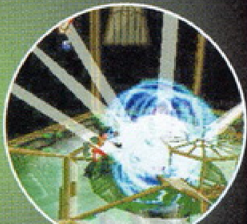


Dopo aver preso un nemico potete sbatterlo ripetutamente a terra ed ascoltarlo mentre si lagna.

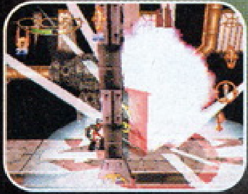
EFFETTI SPETTACOLARI!

I programmatori di *The Wild 9* hanno cercato di caratterizzare ogni livello con una particolare atmosfera. Per riuscirci hanno creato alcuni stupefacenti effetti speciali che sfruttano bene la potenza della PlayStation.





La trasparenza e l'illuminazione conferiscono a quest'area un effetto magico.

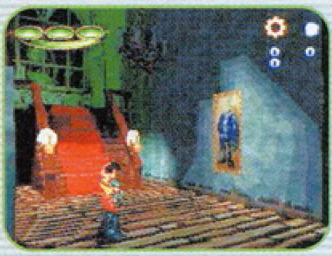


Mentre aprite la gabbia, il contenuto all'interno esplode. I raggi luminosi dell'esplosione sono veramente suggestivi!

In questo gioco le cose che esplodono, lo fanno per DAVVERO!



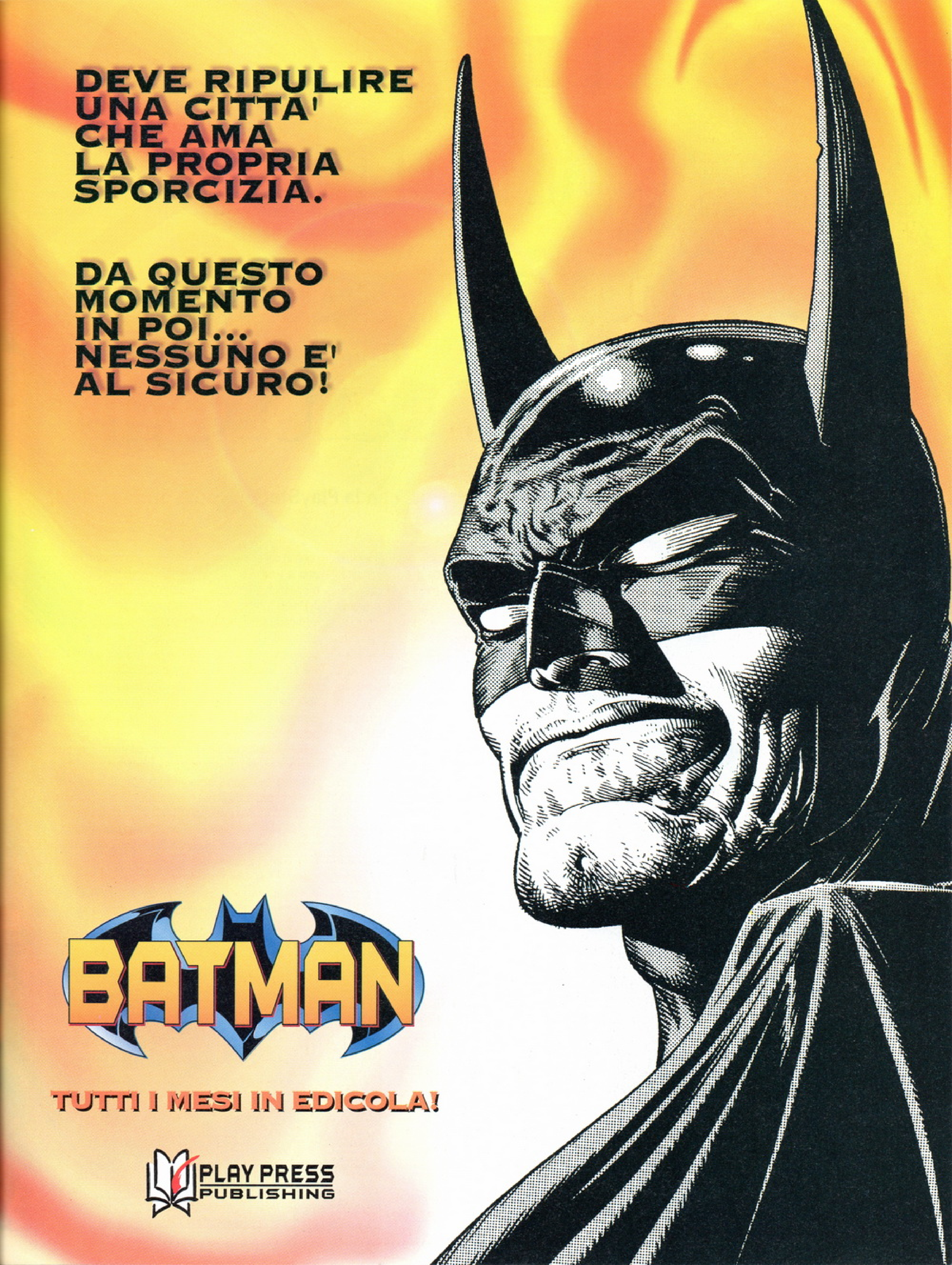
Dovrete tirare fuori le vostre doti di giocatori platform per riuscire a superare alcuni livelli.



I fondali sono molto curati ed utilizzano un potente motore per creare delle illuminazioni particolarmente realistiche.

Il livello di dettaglio in ogni livello è strabiliante, e fornisce davvero al gioco una personalità tutta sua.




DEVE RIPULIRE
UNA CITTA'
CHE AMA
LA PROPRIA
SPORCIZIA.
DA QUESTO
MOMENTO
IN POI...
NESSUNO E'
AL SICURO!
BATMAN
TUTTI I MESI IN EDICOLA!
PLAY PRESS
PUBLISHING

C'è un Party nella tua PlayStation

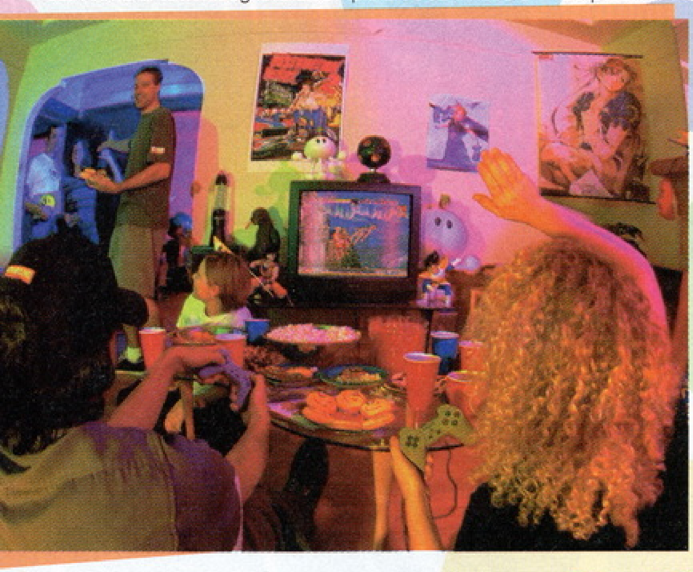


Ecco tutto quello che vi serve per una festa di successo, con la PlayStation come protagonista!



Cercate una ragione per dare una festa, o magari soltanto per riunire qualche amico? Beh, lasciate perdere il Monopoli o il Risiko, c'è un party che vi attende nella vostra PlayStation! Quella scatoletta grigia accanto al vostro televisore attira oggi l'attenzione delle masse, ma non basta accendere il sistema di fronte ai vostri amici per tenere un epico party PlayStation; bisogna organizzarsi, pianificare e, soprattutto, pulire casa.

Se volete dare un party PlayStation, dovete lavorarci su. Prima di tutto scegliete un'ampia area da adibire a zona gioco, portateci un sacco di sedie, un grosso televisore e preparate dei posti dove posare cibi e bevande. Poi dovete invitare gente che apprezza i videogiochi – una stanza piena di persone che non sanno giocare avrebbe un effetto più devastante di un lacrimogeno in una sommossa. Bisogna organizzare anche altri tipi di attività, una sorta di area sociale, per far svagare gli ospiti mentre sono in attesa di poter giocare. Infine, ma forse è la cosa più importante, bisogna avere la giusta selezione di giochi.



La console Sony offre infinite possibilità, ma per scegliere i giochi giusti che ravviveranno il vostro party, tenete bene a mente quali accessori PlayStation avete e quali potete farvi prestare. Se possedete solo due controller, allora scegliete picchiaduro, puzzle game a due oppure giochi di corsa. Se però voi o qualche vostro amico ha una presa multipla e qualche controller in più, allora si può andare sui giochi a multiplayer come le simulazioni sportive. Per una migliore riuscita della vostra festa dovreste considerare la possibilità di linkare due PlayStation. Servono ovviamente due console, due copie di ogni gioco, due TV ed un cavo di collegamento.

Se, come molti comuni mortali, non avete questo materiale provate a chiedere aiuto ai vostri amici (un altro motivo di avere due sistemi è che potete far girare due giochi diversi così da tenere occupate contemporaneamente un maggior numero di persone).

Collegare le PlayStation

Una delle caratteristiche più mitiche della vostra PlayStation è la sua possibilità di linkarsi con un'altra. Se non avete mai avuto l'opportunità di provare questa emozione, allora una festa può essere il momento giusto per farlo. La maggior parte dei giochi che funzionano in collegamento sono del tipo 'uno contro uno', con azione a tutto schermo e di solito si tratta di corse automobilistiche. Una delle modalità di gioco più divertente è il 'Death Match', nel quale bisogna cercare gli avversari ed ingaggiare duelli a fuoco finché uno dei due non viene eliminato. La qualità di questi giochi è molto alta e sono sicuramente la scelta migliore per giocare con due Play linkate. Qualche titolo permette addirittura più di due giocatori a volta. Il gran vantaggio di questi ultimi è che possono tenere occupati più ospiti contemporaneamente.

Bisogna mettere i due sistemi uno accanto all'altro, ma potete posizionare dove volete le due TV; meglio se sono lontane, magari in stanze differenti. In questo modo il vostro avversario non potrà scoprire dove vi nascondete o quale arma avete preparato. Se avete dei giochi basati sulle corse è bene scegliere lo stesso tracciato e lo stesso livello di difficoltà. I giocatori dovrebbero scegliersi un veicolo e poi gareggiare sempre con quello. Questo darà più fascino alla competizione. Date la possibilità a tutti di cimentarsi in qualche giro di prova prima di gareggiare davvero e dopo aver eletto il vincitore su un percorso passate al successivo per nuove emozionanti sfide. Solo quando avrete gareggiato su tutte le



piste si potrà tenere una finale tra i vincitori di ogni singola gara, per eleggere il super-campione.
Nei giochi a "Death Match" si può organizzare un torneo di lotta ad eliminazione. Chi riuscirà ad aggiudicarsi tre round su cinque incontrerà il vincitore dell'incontro precedente. Questo modo di procedere continuerà fino a che tutti avranno avuto la possibilità di combattere, e quindi sarà possibile eleggere il campione. Il numero di round e di incontri dipende totalmente dalla vostra scelta. Più sarete, più emozionate sarà la sfida.

Se ci sono Tanti Giocatori

La maggior parte dei titoli progettati per più giocatori richiede l'uso di una presa multipla e di controller addizionali. In alcuni, tuttavia, come *Worms* o *PGA Tour '97*, si può giocare con un solo controller. Più joypad significa più gente che gioca contemporaneamente e meno gente che si annoia. Il massimo del divertimento si raggiunge quando giocano assieme da quattro a otto persone.
Il modo in cui potete organizzare una competizione dipende dal numero dei partecipanti. Se ci sono solo quattro giocatori ed il gioco ne permette solo quattro, allora sarà il computer stesso a designare il vincitore. Se avete più giocatori di quanti ne permetta il computer contemporaneamente sullo schermo, allora bisogna riportare su carta i risultati di ciascuno. Chi perde un round o un incontro dovrà lasciare il suo posto ad un'altra persona nel round o incontro successivo. Nei giochi di tipo sportivo potete sostituire i

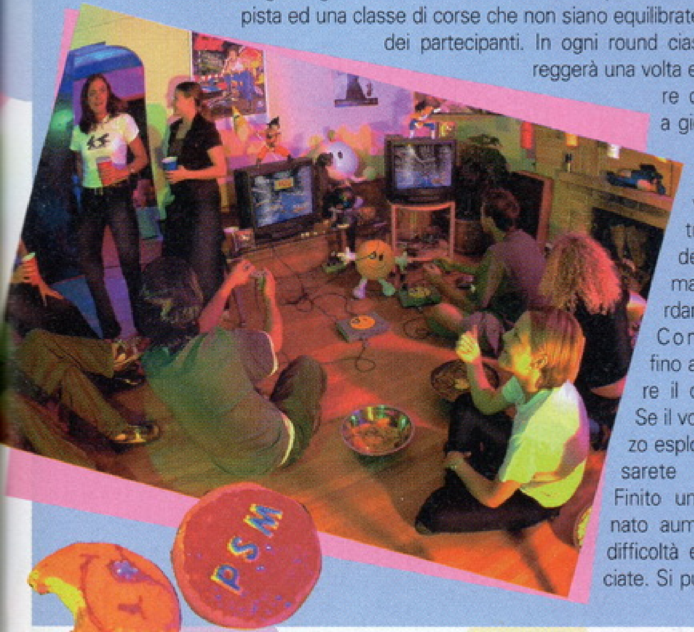






Pazzi per un Link

Per un gioco in link veramente memorabile, avrete bisogno oltre a due PlayStation, a due televisori e al Link Cable anche di un gioco veramente mitico che incollerà i vostri ospiti agli schermi per ore. Eccovi una selezione dei migliori titoli con possibilità di Link Game. *Wipeout XL* è l'ovvia prima scelta. E' davvero uno dei più veloci ed intensi giochi di corse, impegna due giocatori in affascinanti testa a testa. Potrete giocarci in un'infinità di modi diversi, ma eccovi qualche consiglio PSM. Primo, scegliere la modalità 'head-to-head' (one-on-one), per escludere dal gioco gli altri veicoli controllati dal computer. Scegliete una pista ed una classe di corse che non siano equilibrate all'abilità dei partecipanti. In ogni round ciascuno gareggerà una volta e il vincitore continuerà a giocare nella corsa successiva, mentre il perdente rimarrà a guardare. Continuate fino ad eleggere il campione. Se il vostro mezzo esplode, allora sarete eliminati. Finito un campionato aumentate la difficoltà e ricominciate. Si può modificare questa struttura gareggiando al meglio delle tre sfide. Questo dà a ciascuno maggiori possibilità ed evita che i perdenti si lamentino di essere stati accantonati troppo presto.



Motor Toon Grand Prix non è davvero un granché se si gioca da soli, ma basta aggiungere un cavo di collegamento per avere le migliori corse a due giocatori mai viste. La prima scelta per un link è lo 'scratch play', nel quale si cerca di arrivare primi al traguardo dopo un certo numero di giri. Selezionate questa modalità dopo aver scelto il gioco a due giocatori, poi selezionate la macchina. Ora scegliete una pista ed entrate nelle opzioni di gara (Battle options). In questo menu lasciate tutto in 'on' e posizionate 'high' per la macchina al secondo posto; avrete delle sfide molto più emozionanti. Andate sullo stile di gioco e cambiate la modalità in 'Scratch Play'. Ora fissate il numero di giri da due a trenta; questo fissa il numero delle volte che dovrete tagliare il traguardo per vincere. Più alto è il numero, più è lungo il gioco, così, nel caso di una festa è meglio non oltrepassare i cinque giri; una gara con trenta giri durerà approssimativamente mezz'ora. Ora siete pronti per cominciare la battaglia. Tenete d'occhio quei maledetti funghi!
Ecco una lista di altri giochi linkabili adatti a ravvivare una festa.

- *Destruction Derby* - L'originale.
- *Armored Core* - Lasciate che i vostri amici portino i loro migliori Mech su una memory card e li usino l'uno contro l'altro.
- *Grand Tour Racing* - Un'ottima scelta, viste le sue piste per più concorrenti.
- *Andretti Racing*
- *Formula 1* - Adatto ai principianti.
- *Assault Rigs* - Divertente per due giocatori.
- *Bogey Dead 6* - Combattimento tra cani, uno contro uno.
- *Test Drive 4*
- *Final Doom* - il migliore per i "Death Mach"!

giocatori durante l'incontro impegnando così più persone. Ricordatevi solo di mettere in pausa il gioco il tempo necessario per la 'sostituzione'. Il vincitore sarà colui che ha vinto il maggior numero di incontri; naturalmente potete anche usare un altro criterio.

Picchiaduro

Tra i migliori giochi per un PlayStation Party ci sono quelli basati sullo scontro fisico. Sono semplici e immediati con incontri molto rapidi che permettono a più persone di cimentarsi a turno. Di solito la cosa migliore è stabilire un tempo molto breve per ogni round in modo da rendere la battaglia furiosa e veloce. Per aggiungere pathos, ogni giocatore si sceglierà un personaggio fisso e non lo cambierà durante tutta la competizione. Bisognerà segnarsi i vincitori, gli sconfitti e chi dovrà combattere l'incontro successivo su un foglio di carta, anche se certi giochi tengono da soli traccia degli incontri effettuati da ciascun personaggio. Molti titoli permettono un gioco di squadra, dando la possibilità di guidare più personaggi contemporaneamente durante l'incontro. Questa modalità è preferibile quando si è in pochi, piuttosto che durante una festa, perché gli incontri durano minuti anziché secondi.

Giochi Sportivi

Il vostro PlayStation Party sarà un trionfo se sceglierete i giochi sportivi più popolari. Questo coinvolgerà il maggior numero di persone, cosa che non succederebbe con sport meno conosciuti. Qualcuno arriva a otto giocatori, ed è meglio se tutti quanti conoscono già il gioco e hanno familiarità con i comandi. Tenete conto che i giochi basati su sport portano urla, tifo da stadio e grande competitività, quindi attenti ai vicini che dormono! Potete scegliere i gironi e le stagioni in molti modi diversi – dipende tutto dal gioco. Con *Fifa '98*, per esempio, potete riunire i vostri amici una volta a settimana per fare incontrare le loro squadre, e organizzare le classifiche. In pochi mesi potrete simulare i campionati del mondo ed arrivare all'emozionante finale! Ogni squadra (o giocatore) potrà ospitare le altre squadre nella propria casa, così da non impegnare sempre la stessa persona. Si può anche scegliere una strada più lunga, tipo scudetto – solo non lasciate che la gente si ecciti troppo per ogni vittoria e vada poi a fare le capriole nel salotto.

Puzzle Game

I rompicapo sono i giochi più indicati per una festa. Il motivo principale è che sono facili da giocare. I controlli sono di solito molto semplici, così come il concetto e l'interesse non cala ad ogni nuova partita. Anche gente che non ha mai tenuto in mano un joypad sarà subito presa dallo stile di gioco e non si staccherà più dal televisore. In una festa, la facilità dei rompicapo romperà il ghiaccio visto che tutti ci riusciranno a giocare e avranno la possibilità di vincere. Questo aumenterà la competitività. L'unico difetto è il fatto che i vostri ospiti torno sostituire *Puzzle Fighter*.



Rompicapo Divertenti

Non si può organizzare una buona festa di videogiochi senza almeno uno o due puzzle games. Questo tipo di giochi fornirà un divertimento costante ed invoglierà gli ospiti a continuare il gioco. Sorprendentemente non ci sono molti giochi di questo genere su PlayStation. Il migliore di quelli sul mercato dovrebbe essere il mitico *Super Puzzle Fighter 2 Turbo*. La prima cosa che dovete fare è assicurarvi che tutti abbiano almeno un'idea generale su come funziona un puzzle game. *Puzzle Fighter* ha una struttura di gioco unica, così richiede qualche spiegazione. Fortunatamente nel disco del gioco c'è incluso un breve video che spiega le caratteristiche del gioco stesso. Ora si può iniziare. Non è possibile nessuna azione di squadra, così il combattimento è limitato a partite uno-contro-uno. Normalmente il gioco sceglie i migliori due di tre round, ma si può aumentare questo numero nel menu 'options'. Accertatevi di mantenere desto l'interesse dei vostri ospiti – non vorrete davvero che si annoino nell'attesa del loro turno. Se avete due ospiti che sono molto diversi come abilità, allora variate la velocità di gioco per ciascuno in modo da rendere la sfida più equilibrata. Il giocatore più bravo si confronterà con un gioco più veloce rispetto al principiante. Ecco altri puzzle game che possono sostituire *Puzzle Fighter*.

- *Bust-a-Move 2* o *3* (Taito) - E' uno dei rompicapo più facili e divertenti, la maggior parte dei vostri ospiti ne rimarrà affascinata e ci giocherà senza sforzi. I personaggi stile cartone animato e la colonna sonora un po' punk saranno un sicuro successo. In sala giochi è famoso col nome di "Puzzle Bubble".
- *Tetris Plus* (Jaleco) - Un vero classico, *Tetris* è stato uno dei giochi più venduto su qualsiasi sistema. E' facile da giocare ed invita a ricominciare ogni volta. Vi ci divertirete tantissimo.



La Sfida della Domenica

Nonostante molti titoli sportivi per PlayStation permettano di giocare in otto contemporaneamente, la modalità a due è sempre la migliore. Con otto giocatori non è possibile avere un'inquadratura ottimale per ciascuno e alla fine è un solo giocatore a controllare l'azione. Tuttavia questo non deve scoraggiarvi se volete organizzare una festa con giochi sportivi; vi divertirete e, se siete tanti, avrete anche il tifo reale!
Il campionato di calcio invita a tenere una festa ogni domenica sera. Dopo tutto il pomeriggio incollati alla radio o alla televisione sarete pronti per il posticipo della sera. Vi consigliamo di riunirvi in casa di chi ha anche un decoder per la pay-tv e dopo aver visto la partita prendete *Fifa '98* e replicate il match. Giocate in modalità "Partita Singola"



con solo cinque minuti per ogni tempo (questo fa sì che vada tutto più veloce). Se volete, ed avete tempo, potete anche organizzare un mini torneo. Il 'calendario' degli incontri dovrebbe essere tirato a sorte, in modo che anche le eliminatorie contribuiscano a determinare il vincitore. Il vincitore potrà continuare a schernire gli sconfitti fino alla settimana successiva. Anche gli appassionati di football americano avranno modo di divertirsi grazie a *Gameday '98*. Per loro la vera libidine sarà il giorno del SuperBowl in cui potranno giocare dalle otto a mezzanotte in attesa che inizi il collegamento con l'America.
Un'altra bella esperienza è *PGA Tour '97*. Ogni persona prende un giocatore generico, e si impegna fino all'ultima buca per arrivare alla vittoria. Ecco altri giochi di tipo sportivo per più giocatori, perfetti per una festa.

- *NHL '98* – Il classico gioco dell'hockey.
- *NBA Jam Extreme* - Il migliore sport-game a quattro giocatori, indispensabile nei tornei due-contro-due.
- *Goal Storm '98* - Giocate per una bella coppa in casa della squadra ospite: il divertimento è assicurato.
- *NBA In The Zone 2* - La miglior versione della pallacanestro, almeno fino alla prossima uscita di questa saga.



Il Piacere del Multi Tap

Una delle più grandi creazioni della Sony è la presa multipla (Multi tap). Grazie a questo accessorio potrete, sui titoli predisposti, giocare in quattro simultaneamente (o otto, nel caso di due prese multiple!). Di solito il Multi tap viene sfruttato al massimo dai giochi di tipo sportivo, ma anche altri generi hanno dei degni rappresentanti nella categoria multi-giocatore.
Poy Poy è un ottimo esempio perché contiene alcuni degli elementi del leggendario *Bomberman* e li combina in ambienti 3D veramente tosti. Non solo è facile da imparare, ma fornisce anche un'ampia scelta di personaggi tra cui scegliere. Tutti i vostri ospiti ne potranno trovare uno di loro gusto. Anche se il gioco non ha molte opzioni, la grande quantità di Power Gloves e di altri bonus assicureranno ore ed ore di divertimento.
Se i vostri ospiti sono appassionati di giochi d'azione, allora è doveroso avere *Blast Chamber*, uno dei pochi titoli su sport futuristici per PlayStation. *Blast Chamber* permette a quattro giocatori di combattere 'amichevolmente' l'uno contro l'altro un violento immaginario. L'azione frenetica, l'alto numero di Power-up ed i tanti livelli disponibili, terranno i vostri ospiti incollati allo schermo.
Ecco qualche altro gioco basato sulla presa multipla che dovrete avere se volete che la vostra festa sia un successo.

- *Street Racer* (Ubi Soft) - Chiunque può entrare nel vivo della gara, grazie a questa folle corsa che permette di giocare in otto contemporaneamente. Garantisce sempre una bella risata.
- *Rally Cross* (Sony CEA) - Uno dei più bei giochi di corse su PlayStation, inoltre è l'unico che permetta quattro giocatori.
- *Syndicate Wars* (EA) - Unitevi con i vostri amici contro i cattivi. Potete riunire quattro giocatori e cooperare per risolvere le missioni più difficili.
- Giochi Sportivi in genere – Quasi tutti i giochi sportivi supportano il multitap; vi consigliamo di leggere il box "La sfida della Domenica" per altre informazioni.

neranno a casa con il motivetto del gioco nelle orecchie, per averlo ascoltato ininterrottamente nelle ultime tre ore. In questo caso assicuratevi di avere una buona collezione di CD per coprire l'odiosa nenia che accompagna ogni partita. Potete tenere nota di chi ha vinto e di chi ha perso, allo stesso modo dei picchiaduro, ma potrebbe essere divertente vedere chi ha ottenuto il miglior punteggio.



Picchiaduro Party

Molti pensano che sia difficile imparare i picchiaduro e che per questo non si prestino ad essere giocati da gente inesperta. Fortunatamente qualche titolo ha abbastanza opzioni e possibilità da renderlo perfetto per un Party! Uno di questi esempi è *Tekken 3*.
Se siete solo in due allora scegliete la modalità 'versus'. Si possono cambiare il numero dei match: dal meglio di tre al meglio di cinque per far sì che il gioco duri più a lungo. Per una sfida più emozionante attivate l'opzione 'Guard Damage' nell'apposita schermata. Ora verrete feriti anche se parate gli attacchi dell'avversario. Questa aggiunta vi costringerà a sfide frenetiche incentrate su furiosi ed incessanti attacchi.
Se state tenendo una festa con un sacco di gente, allora potrete trarre vantaggio selezionando la modalità 'Team Battle Mode'. Dividete i vostri ospiti in due squadre (fino a sei per parte), e fategli scegliere con quale personaggio vogliono combattere. Fate affrontare le prime due persone – il vincitore continuerà ed il perdente lascerà il suo posto ad un altro. Questo continuerà fino a quando resterà un solo personaggio, che verrà dichiarato campione della serata. Il gioco stesso fornirà il display della situazione, compreso il dettaglio di ogni singolo scontro. Quando avrete preso confidenza con il gioco lasciate che sia lui stesso a scegliere a caso i personaggi per voi. Aggiungerà sapore alla sfida.
Non dimenticate di tenere a portata di mano una lista degli attacchi o un manuale. In questo modo, gli ospiti in attesa del loro turno potrebbero intanto memorizzare i comandi per gli attacchi speciali. Osservare qualcuno che tenta una nuova mossa imparata di fresco è sempre emozionante e divertente, specie se si tratta di chi normalmente odia questo tipo di giochi.
Se *Tekken 3* non si adatta ai vostri gusti, ci sono pochi altri giochi alla sua altezza. Dovreste comunque avere almeno due o tre titoli e lasciar scegliere i vostri ospiti. I seguenti titoli dovrebbero accontentare ogni palato.

- *Soul Blade* (Namco) - Condivide molte delle caratteristiche e opzioni viste in *Tekken 3*, ma ha una grafica più chiara ed un sistema di combattimento più facile da imparare.
- *Street Fighter* (Capcom) - Questo caposaldo dei giochi di combattimento ha un sacco di caratteristiche, incluso il modo 'torneo' studiato per le competizioni di squadra.





Una Sera Fuori con la PlayStation

Uno standard nei club underground è sempre stata la presenza di stimoli visivi. Luci stroboscopiche, proiettori di diapositive, spezzoni di film e animazioni computerizzate sono state le scelte prevalenti di questi ultimi anni; era inevitabile che la PlayStation avrebbe fatto capolino prima o poi nei locali. Quello che la rende così attraente è il fatto che i giochi per la console Sony sono delle vere delizie per gli occhi e possono essere proposti nei locali anche solo come stimoli visivi. Inoltre la Play dà la possibilità ai clienti di partecipare attivamente rendendo così l'esperienza al club interattiva. La Sony USA ha da poco capito il potenziale di questa operazione e sta sponsorizzando piccoli Rave in ogni parte d'America (anche se non si sta molto pubblicizzando la cosa).

Un club hip-hop di San Francisco chiamato "The Mist" ha fatto un suo punto di forza la fusione tra videogiochi e musica. Il party da loro organizzato ospitava alcuni tra i più famosi DJ del mondo, come Q-Bert e Invisible Scratch Pickles che mixavano mentre sullo sfondo la gente si sfidava a *Tekken*. Una delle cose migliori era ascoltare i DJ che miscelavano gli effeti sonori di *Tekken* con i brani Rock, creando dei mix veramente tosti.



Il passo successivo nell'intrattenimento elletronico di massa è stato sperimentato in Inghilterra. *Depth* è un titolo giapponese nel quale si può controllare un delfino che nuota radunando spezzoni musicali. Combinando gli spezzoni con altri si può creare un proprio motivo unico, magari unendo l'hip-hop alla techno ed al trance. Si può modificare il ritmo ed altri fattori, ed infine salvare il tutto sulla memory card. Alcuni club in Inghilterra hanno collegato la PlayStation con lo stereo ed invitato vari DJ a portare i brani di *Depth* che avevano creato. Alla fine hanno collegato tutti i pezzi in un mega-loop ottenendo un brano rock senza fine. Totalmente rivoluzionario!

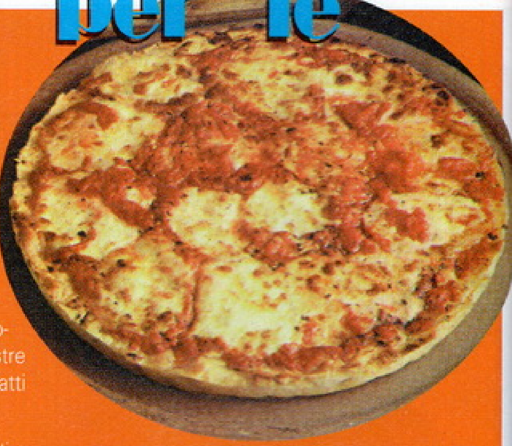
Baby Universe è un altro titolo giapponese adatto ai club o comunque ad una festa. Questo caleidoscopio 3D è facile da usare e completamente interattivo. Si possono controllare le immagini in tempo reale o lasciare che le cose vadano per conto loro. E' anche possibile adattare le immagini ad ogni musica su CD, sincronizzandola ad alcuni movimenti del caleidoscopio.



Nel mondo del divertimento notturno, segnato dalle mode, niente è fermo troppo a lungo, ma solo ora si sta cominciando ad esplorare l'atmosfera che una PlayStation può offrire in pista.

Qui da noi in Italia, purtroppo, siamo ancora abbastanza in ritardo in questo campo. La PlayStation comincia a fare la sua figura all'interno di pub e birrerie, ma è ancora tenuta a distanza da club underground e discoteche. Noi tutti di PSM Italia ci auguriamo che, dopo aver letto questo articolo, contribuirete a diffonderne l'uso anche lì.

Spuntini per le Feste



In ogni festa che si rispetta bisogna spendere qualche soldo per la roba da mangiare. Anche meglio se chiedete agli amici di partecipare, visto che voi offrite già la casa! Anche se PSM non produce nessun tipo di prodotto alimentare (a parte, naturalmente, i nostri saporiti e deliziosi biscottini PSM), abbiamo le nostre preferenze. Ecco gli snack che crediamo adatti ad una serata di giochi.

Pizza - Un classico. Bisogna solo stare attenti a non lasciar cadere del sugo sul controller!

Bibita - Ehi, come fate a buttare giù il cibo senza una bibita gassata? E se non prendete un po' di caffeina, come fate a pigiare su quei tasti come indemoniati?

Patatine - Non importa la forma, il taglio o il tipo, quanto il fatto che ci siano. Sgranocchiatele pure, ma tenetele lontane dalla vostra PlayStation!

Popcorn - Una presenza costante. Non importa quanto gli invitati siano presi dal gioco, una manciata di popcorn non la rifiuteranno mai!

Caramelle - Un piatto pieno di caramelle aggiunge il gusto perfetto ad ogni festa. Gli M&M sono ottimi perché portano in tavola il gusto del cioccolato senza rinunciare al colore, che si adatta all'atmosfera di festa.

Birra - Solo per i più grandi! Ottima e leggera è parte fondamentale dei party più goliardici. Tenetela lontana dalla PlayStation perché ci sarà il solito bestione che la rovescerà!

Biscotti PSM - Chi oserebbe dare un ricevimento basato su una PlayStation senza un piatto pieno dei nostri biscotti che si sciolgono in bocca? Nessuno con un po' di classe, questo è certo!

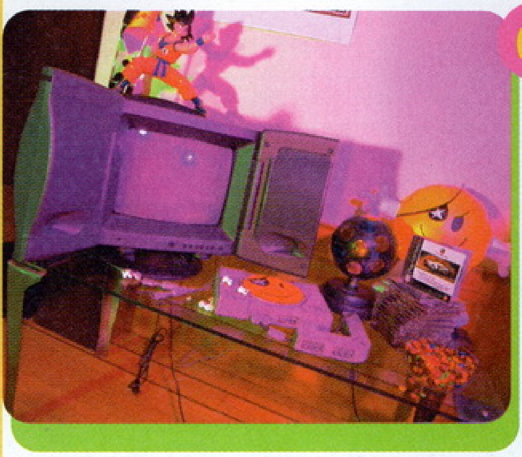
Ricetta Top Secret per i biscotti PSM.

1. Esci e compra un po' di biscotti.
2. Compra del colorante alimentare e dai fondo alla tua creatività .
3. Ora hai i biscotti PSM!

I biscotti PSM sono i soli biscotti ufficialmente autorizzati per gli esperti di videogiochi. Siamo orgogliosi di dire che i nostri biscotti non sono in commercio e sono indipendenti al 100%. Garantiamo la vostra soddisfazione.

Documenta il tuo PSM Party!



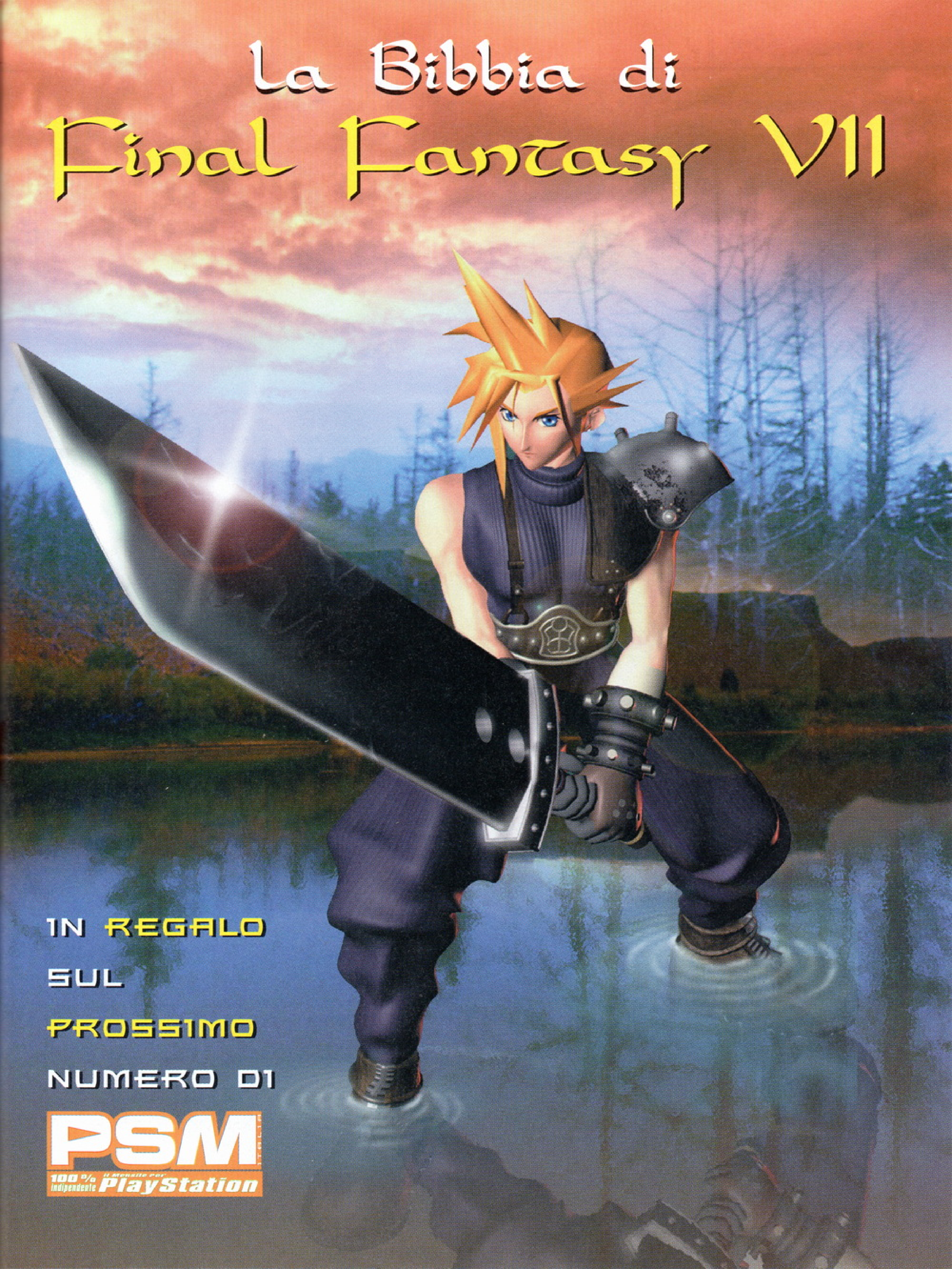


Ora avete tutti gli elementi per organizzare una festa degna di essere ricordata. Se seguirete le nostre indicazioni sarete in grado di convertire anche i più snob tra i vostri amici: quelli che dicono: "Io i videogiochi non li capisco". Per farci vedere che avete capito e farvi belli con gli altri lettori, vi invitiamo a spedirci foto e aneddoti della vostra super-mega-festa-PlayStation. Le migliori avranno uno spazio d'onore nella pagina della posta. Ora iniziate a scrivere gli inviti e preparatevi a sballarvi con la vostra PlayStation! Coloro che vorranno essere dei veri "Maestri di Cerimonia" possono mandare le loro foto demenziali al seguente indirizzo:

PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502.

O ancora meglio tramite E-Mail:

playpres@uni.net


La Bibbia di
Final Fantasy VII
IN REGALO
SUL
PROSSIMO
NUMERO DI
PSM
100% indipendente
PlayStation

Gran Turismo



come vincere le corse in modalità gran turismo

L'altro mese vi abbiamo elencato le migliori macchine del gioco e i trucchi per guidarle al massimo delle loro possibilità. Questo mese invece esamineremo le piste e le gare. Nelle seguenti pagine troverete tutte le informazioni e i suggerimenti utili per diventare dei veri campioni.

Per Iniziare

La modalità Quick Arcade è il metodo migliore per prendere confidenza con le proprietà di base delle macchine, soprattutto se sceglierete la modalità "standard" piuttosto che la modalità "drift" stile sala giochi. Le macchine disponibili sono belle e non troppo potenti; ottime per entrare nell'atmosfera del gioco e per fare pratica con le tecniche di guida base. Quando riuscirete a vincere con regolarità le gare della modalità arcade, allora sarete pronti per *Gran Turismo*! Una buona regola di comportamento è non comprare subito una macchina potente a trazione posteriore. Sono più difficili da guidare e se avete poca esperienza uscirete di pista ad ogni curva. Per evitare un inizio frustrante scegliete una 4WD (quattro ruote motrici) oppure una FF (motore frontale, ruote motrici anteriori), visto che queste sono più maneggevoli e quindi più facili da guidare.

le corse di g.t.

Sunday Cup

La Sunday Cup è una semplice introduzione alle corse di *Gran Turismo*. La AutumnRing Mini è la gara più breve del gioco e la pista è facile da imparare. Fate attenzione alla prima curva e poi divertitevi con i molti rettilinei. Anche l'High Speed Ring è piuttosto facile. La pista è larga e le curve non sono strette, se manterrete costante il gas, frenando gentilmente in curva, vincerete facilmente. La Grand Valley East è l'ultima gara di questa serie. Neanche in questo caso dovreste avere grossi problemi. Attenzione alla sabbia in curva, fate una bella inchiodata prima di iniziare a girare. Frenate e girate con un certo anticipo prima della difficile svolta a sinistra che porta al tunnel. Non serve alcuna modifica alla vostra macchina per lasciarvi alle spalle le lumache che affollano questo circuito. Prendete una macchina qualsiasi e non dovreste avere problemi.

Clubman Cup

La Clubman Cup è un'altra serie di gare relativamente semplici. L'AutumnRing, versione completa del Mini, ha due curve difficili. La prima è il lunghissimo tornante a sinistra che sembra non finire mai. Quando entrate in curva frenate leggermente e cercate di mantenere la velocità costante. Quando vedrete il rettilineo accelerate al massimo. La seconda curva difficile è quella dopo il ponte: la terribile variante a sinistra e poi a destra. Frenate prima della collina, tenete la macchina in linea retta lungo la salita, ed appena raggiungete la vetta girate a destra. Il resto è ordinaria amministrazione. La Clubman Stage Route 5 ha una sola curva difficile, ma grazie alle pareti anche i piloti più goffi riusciranno a passarla indenni. Sulla Trial Mountain le cose si fanno un po' più difficili. E' una corsa tortuosa che richiede molte frenate per non finire fuori strada. Se la vostra macchina ha oltre 300 ps e le sospensioni modificate a puntino, vincerete con facilità.

GT Cup

Nella GT Cup le cose cominciano a farsi interessanti. Grand Valley Speedway è uno dei percorsi più lunghi del gioco. Visto che avete già gareggiato sul Grand Valley East, una parte del circuito dovrebbe esservi familiare. La versione completa di questa pista ha curve davvero difficili. La parte più difficile del circuito è la variante dopo il tunnel. Frenate con molto anticipo e scegliete la traiettoria più lineare tra le due curve. Se l'affrontate ad alta velocità, sarete costretti ad inchiodare e la vostra linea di uscita sarà completamente sbagliata. In questo modo uscirete molto lentamente dalla curva e le vetture avversarie più veloci vi raggiungeranno sul rettilineo finale.



▲ **Questa è una delle curve più difficili dello Special Stage R5. Frenate e girate in anticipo per slittare lungo la curva senza perdere velocità.**

La Deep Forest è un tracciato divertente che non richiede molta concentrazione. Fate attenzione solo alla curva a sinistra dopo il rettilineo del traguardo. Affrontatela troppo velocemente e finirete sicuramente fuori strada. La Special Stage Route 5 ha un gran numero di rettilinei, ma nella sua ultima parte nasconde due sgradevoli sorprese: una difficile svolta a sinistra che vi obbligherà a frenare con largo anticipo, ed un'orribile variante appena prima del rettilineo finale. A questo punto dovreste già conoscere la Trial Mountain.

Per vincere vi serve una macchina regolata a puntino. Qualsiasi Nissan GT-R con tutti gli accessori può essere una buona scelta, anche se forse è troppo potente per questo tipo di corse.

World GT Cup

Qui non ci sono delle grandi difficoltà, a parte la Special Stage Route 11, che è la pista più sgradevole, più tortuosa e più difficile da imparare di tutto il gioco. E' piena di brutte sorprese e di curve orribili. Dovrete fare molta pratica se sperate di riuscire a vincere su questo circuito. Cercate di non accelerare troppo ed usate spesso i freni. Vi sembrerà un consiglio ovvio, ma molti giocatori continuano a stamparsi sui muri perché non frenano abbastanza. Questa è una corsa lenta con molte curve strette. Non correte troppo e guidate con intelligenza. Una volta imparata, questa pista vi sembrerà addirittura divertente. Cercate di avere pazienza e fate molta pratica. Per aumentare le vostre possibilità di vittoria, usate una vettura regolata alla perfezione che pesi meno di 1300 kg e sviluppi più di 550 ps. Questo restringe la scelta ad una delle "cinque grandi": la Mazda RX-7, la Toyota Supra, la Mitsubishi GTO, la Honda NSX o la Nissan Skyline GT-R. La Mitsubishi è la meno maneggevole, quindi più lenta nelle piste tortuose. La Mazda e la Toyota hanno una grande potenza, ma sono a trazione posteriore perciò sono consigliate solo ai piloti più esperti. Il peso minore della NSX (meno di 1000 kg con uno sviluppo di 550 ps) gli conferisce una grande accelerazione ed un'elevata velocità di punta. Tuttavia, come la Mazda e la Toyota, anche l'Honda è a trazione posteriore quindi è più difficile da controllare in curva. La 4WD della Nissan rimane un veicolo eccellente adattabile a tutti i percorsi. Una volta affinate le vostre abilità, dovreste riuscire a vincere la corsa anche con i modelli meno potenti (il che è molto divertente e richiede una maggiore abilità rispetto a quando gareggiate con una macchina super potente).





▲ **La Clubman Stage R5 ha solo una curva difficile. Entrate a velocità massima ed appoggiatevi sul muro di destra per percorrerla senza perdere troppa velocità.**

FF Race

La Mitsubishi FTO GP-R è la migliore macchina in questa categoria. Anche la Honda Prelude SiR e la Honda Integra R sono divertenti da guidare e hanno un ottimo rapporto qualità prezzo. La Honda Civic R e la Mitsubishi Cyborg sono meno potenti, ma ancora competitive grazie al loro minor peso.



La Honda Prelude SiR è una buona macchina per la FF Race. Vi assicura divertimento e competizione più di ogni altro modello.

FR Race



La Mazda RX-7 e la Toyota Supra sono i migliori modelli di questa categoria. La Honda NSX non sarebbe male, ma non è molto efficace a causa del suo motore di medio regime. Una Viper modificata potrebbe essere una buona scelta per le gomme enormi che le garantiscono una buona tenuta e grande maneggevolezza. Anche le TVR leggere sono divertenti da guidare. La Toyota MR2, la Nissan Sil Eighty e la Nissan '88 Silvia 1800 ks sono buone macchine, scegliete quella che più si adatta al vostro stile di guida. La Mazda Eunos e la Toyota Trueno hanno poca potenza, ma sono molto leggere ed hanno una grande accelerazione.

Per la FR Race la scelta obbligata è sicuramente la Toyota Supra.

4WD Race

La Nissan GT-R regna sovrana ancora una volta. La Mitsubishi FTO Limited Edition è meno potente ma più facile da guidare. Anche la Subaru Impreza Rally Edition non è male, sebbene sviluppi poca potenza nei rettilinei. Il suo limitatore di giri è fissato sui 265 kmh. Potete modificare questa caratteristica, ma è una mossa non molto corretta visto che in questa gara si guidano macchine non da corsa. Se volete una sfida più impegnativa, allora scegliete una macchina meno potente. La Subaru Impreza ('96 Sedan e Type R), la Mitsubishi Lancer (III e IV), la Nissan Gti-R e la Toyota Celica GT-4 vi garantiranno un gran divertimento in questa categoria.

Lightweight

La Mitsubishi FTO GP-R è il miglior modello da scegliere. Se volete divertirvi di più, preparate una Mazda Demio A-Spec con le regolazioni da corsa. Nel vostro cofano pulseranno solo 218 ps, ma con un peso piuma di 549 kg vi sembrerà di guidare un go-kart. In curva vi troverete spesso sollevati su due ruote e quando sarete dei piloti provetti riuscirete a percorrere larghi tratti di pista in questo modo. La Mazda Eunos, la Mitsubishi Cyborg R, la Honda Civic R e la Toyota Starlet sono ottimi modelli da scegliere in questa categoria. Non sono veloci come la FTO ma sono divertenti da guidare.



La FTO GP-R è la migliore macchina a trazione anteriore del gioco. E' leggerissima ed ha un eccellente rapporto peso-potenza. Non avrete problemi a guidarla. Se siete nuovi del gioco, questa dovrebbe essere la prima macchina da comprare... appena guadagnati i soldi.

Mega

Potenza e velocità sono fondamentali per vincere in questa gara. Una Mazda RX-7 perfettamente regolata, la Toyota Supra RZ, la Nissan GT-R, la Honda NSX o la Mitsubishi GTO non dovrebbero avere problemi a vincere. Anche la Viper e le TVR non sono male.



Ci sono moltissime macchina tra cui scegliere per la categoria Mega, ma la Viper è la più divertente da guidare.

Tuned

Questa è una categoria impegnativa perché vi scontrerete con macchine di peso medio molto potenti. Un modello stile Rally 4WD (Impreza o Lancer) dovrebbe andare bene. Avrete qualche problema nei circuiti veloci dove avranno vita facile la Toyota Supra, la Nissan GT-R e la Honda NSX. Una GT-R con tutte le modifiche tranne la carrozzeria da gara, non ha rivali in questa categoria. E' difficile da guidare sui circuiti più tortuosi, ma la sua grande potenza e le quattro ruote motrici la rendono una vettura formidabile.

Normal

La macchina migliore in questa categoria è la Viper RT/10. Ha la stessa potenza della Viper GTS ed è un po' più leggera. Lascerete a zero tutte le altre macchine, comprese la NSX Type S-Zero. Forse i giocatori meno esperti avranno qualche problema visto che la RT/10 non è molto facile da guidare. Se riuscirete a domarla non avrete problemi a vincere questa serie. L'unica altra macchina che le può tenere testa è la Nissan 400 R. Per riuscire a vincere questa macchina dovrete guadagnare la medaglia d'oro nelle prove per la patente A internazionale. Se volete qualche brivido in più e siete dei grandi piloti scegliete una TVR, una RX-7 o una Subaru Impreza.



La Viper RT/10 è la migliore macchina senza regolazioni del gioco. Ha una potenza fenomenale ed anche se è un po' pesante le sue ruote larghe le conferiscono una buona maneggevolezza. Attenti a non dare troppa potenza quando siete a metà di una curva o andrete in sovrasterzo!

Valley 300

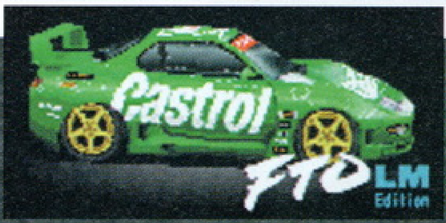
Qui le cose si fanno toste: 300 miglia, 60 estenuanti giri sul Grand Valley Speedway. Un test di resistenza piuttosto che di abilità visto che le macchine del computer tendono a guidare con molta tranquillità. La FTO Limited Edition è adatta a questa sfida (dovreste averla vinta prima di tentare questa prova). Il perfetto bilanciamento tra peso (medio) e grande potenza, le quattro ruote motrici e un'ottima maneggevolezza la rendono una macchina davvero facile da guidare. Se vi dovesse capitare di perdere concentrazione, la sua alta velocità di punta vi permetterà di rimediare ad ogni errore. Guidando con una certa attenzione a velocità sostenuta non sarà difficile dare un sostanzioso distacco agli avversari. I migliori piloti riusciranno ad arrivare primi staccando il secondo di parecchi chilometri.



La Nissan Skyline è una macchina eccellente per il torneo Stage 11 Race-Tuned... se riuscite a domare la sua incredibile potenza.

Stage 11 Racing

Un'altra gara molto lunga: si aggira attorno ai 50 minuti. Ancora una volta la FTO LM è l'ideale. E' infatti la macchina più versatile di tutto il gioco. Ancora una volta la regolarità è la chiave del successo. Se volete qualche emozione in più in questa gara stile rally, potete scegliere una qualsiasi 4WD di pero leggero/medio.



◄ La FTO LM Edition è la macchina più versatile di *Gran Turismo*. E' davvero facile da guidare, le sue quattro ruote motrici le conferiscono gran maneggevolezza ed ha freni molto potenti. Le sue performance sono stupefacenti. Con questo modello anche i principianti riusciranno a vincere facilmente.

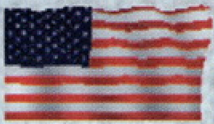
Stage 11 Tuned

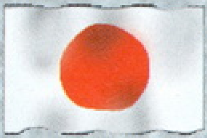
Una GT-R potenziata è ideale per questa gara. Il problema è che sfrutterete al massimo le gomme larghe e dovrete fare un sosta ai box ogni 15-19 giri. Nonostante questo la GT-R è sicuramente la scelta migliore. Le sue quattro ruote motrici e la sua immensa potenza la rendono praticamente irraggiungibile. Sarete in grado di mettere una distanza incolmabile tra voi ed il secondo classificato.



◄ Per questo tipo di gare la scelta migliore è ancora la GT-R. La sua incredibile potenza vi permetterà di tenere a distanza le macchine controllate dal computer. L'unico problema sono le numerose soste ai box che dovrete effettuare per cambiare le gomme consumate.

le corse internazionali





U.S.A. Contro Giappone

La Mitsubishi FTO Limited Edition distrugge la competizione. Grazie alla grande potenza ed alle 4 ruote motrici farà mangiare la polvere a tutti gli avversari. Se però volete divertirvi, scegliete una delle "cinque grandi" convertite in macchine da corsa. Agli amanti delle sgommate consigliamo una Viper GTS-R, vi divertirete alla grande.

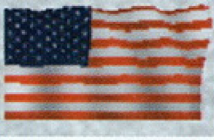




Giappone Contro Gran Bretagna

Come sopra, la Mitsubishi FTO Limited Edition regna sovrana. Anche le "cinque grandi" se la cavano bene. Se cercate una buona auto inglese, non c'è niente di meglio di una Cerbera con modifica da gara. La sua grande potenza, la trazione posteriore e il peso super-leggero la rendono molto spettacolare da guidare (il retro scoda quando date potenza troppo presto). Se riuscirete a vincerla, la Cerbera Limited Edition è assolutamente fantastica. Quando imparerete a guidarla correttamente potrete curvare su due ruote mentre sgommate a piena potenza. Stra-Mitico!





Gran Bretagna Contro U.S.A.

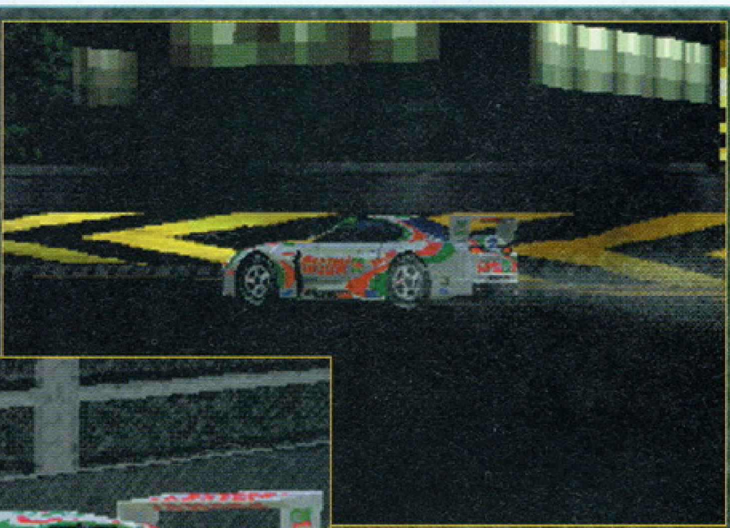
La Viper GTS-R è la scelta migliore, anche se la Cerbera totalmente modificata e con carrozzeria da corsa può essere una buona alternativa. Attenti all'acceleratore: entrambe le vetture sono leggere e molto potenti e tendono a sovrasterzare.

tecniche scorrette

Come succede anche in altri giochi su licenza, le macchine di *Gran Turismo* non si danneggiano in seguito a collisioni con altri veicoli o con gli oggetti sui bordi della pista. Questa limitazione può essere usata a vostro vantaggio. Nei circuiti con muri laterali come l'High Speed Ring, lo Special Stages ed il circuito Clubman, potrete usare le pareti delle curve, appoggiandovici contro e strusciando su di esse tenendo la velocità al massimo. C'è una piccola perdita di velocità quando colpite il muro, ma visto che non dovrete frenare uscirete dalla curva a piena potenza.

Rimbalzando sui muri, potrete affrontare le curve a velocità maggiore di quanto potreste fare normalmente. Questo richiede una certa abilità, una collisione frontale provocherebbe un'irreparabile perdita di velocità. Dovrete toccare la parete tenendo la macchina parallela ad essa, strusciando con lo sportello. Così avrete una minore perdita di velocità.

Un'altra buona tecnica è cercare di sfruttare le vetture avversarie. Potrete appoggiarvi sugli avversari per affrontare le curve a velocità maggiore. Inoltre, se avrete una buona tecnica, riuscirete a mandare fuori strada l'altra macchina, cosa molto utile se quest'ultima era una di quelle al comando.





▲ I muri che delimitano alcune curve vi aiuteranno a guadagnare secondi preziosi. Strusciare a gran velocità lungo le pareti è possibile solo se riuscite a sbattere lateralmente contro di esse. Con questa tecnica perderete pochissima velocità ed uscirete dalla curva con più potenza di quanto ne avreste avuta normalmente.

◄ Se siete degli inguaribili imbroglioni, allora imparerete presto a sfruttare subdolamente le altre vetture. Riuscirete a farvi strada nel traffico urtando gli avversari e sfruttandoli a vostro favore nelle curve. Loro rallenteranno e voi uscirete velocemente sul rettilineo ricavandone un notevole vantaggio.

Need for Speed 3

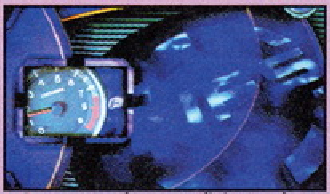
I Primi Codici ed Empire City



Dopo il servizio dello scorso mese in cui parlavamo in generale delle tecniche di gioco, eccovi i primi codici e le scorciatoie della pista bonus, Empire City. In tutta la serie di *Need for Speed* ci sono sempre stati una miriade di codici e piccoli segreti. *NFSIII: Hot Pursuit* non fa eccezione. Aspettate di dare un'occhiata a Empire City, è piena di scorciatoie e noi le abbiamo elencate per voi!

primi codici

Digitate i codici dopo aver premuto START sull'ultima schermata prima di iniziare il gioco. Fate in fretta perché dovrete riuscire a inserire i comandi prima che appaia la schermata di caricamento. Usate solo il controller numero uno. Questi trucchi avranno effetto sul gioco in tutte le modalità.



▲ Da questa schermata digitate velocemente i codici dopo aver premuto START (o X) e prima che appaia la schermata di caricamento.

Fagioli Salterini

Attivando questo codice potrete far saltare in aria le macchine avversarie quando suonate il clacson. Premete START + SELECT + R1 + L2. Se usate questo trucco in modalità due giocatori, il gioco cambia completamente.

Gioco più lento

Questo codice rallenta il gioco di un 20%, rendendo il controllo più facile e realistico. Inserite ↑ + X + △ per abilitare questa modalità.

Macchine pesanti

Il codice per le macchine pesanti aumenterà il peso della vostra macchina. Questo non migliorerà la tenuta di strada della vostra vettura, ma vi permetterà di gettare fuori strada chiunque vogliate. Premete SELECT + □ + X per abilitarla.

Scelta del Linguaggio

Una delle caratteristiche più divertenti del gioco sono le voci dei poliziotti che vi inseguono. Queste aggiungono ancora più realismo e tensione alla divertentissima modalità "Hot Pursuit". Questi codici funzionano solo se avete scelto l'Inglese come lingua di gioco. Usateli e potrete far cambiare di nazionalità i poliziotti che vi inseguono.

I Poliziotti parlano con accenti diversi:
↑ + R1 + L2

I Poliziotti parlano Tedesco:
↑ + R2 + L1

I Poliziotti parlano Spagnolo:
↓ + R2 + L1

I Poliziotti parlano Italiano:
← + R2 + L1

I Poliziotti parlano Francese:
→ + R2 + L1



▲ Con il codice per aumentare il peso della macchina, neanche i poliziotti riusciranno a fermarvi!



▲ Con il codice dei Fagioli Salterini, potrete far saltare in aria le altre macchine!

il codice empire city e le scorciatoie!

Per sbloccare il circuito di Empire City, dovrete vincere in modalità Knockout o più semplicemente usare una password! Andate alla schermata dove inserite il nome del pilota e digitate "mcityz". Questa pista cittadina ha il maggior numero di scorciatoie. Alcune sono accessibile da entrambe le direzioni di marcia, ma un paio sono disponibili solo in un senso. Per ciascuna scorciatoia abbiamo elencato la giusta direzione in cui prenderla.



Avanti o Indietro
Alla prima biforcazione girate a sinistra subito dopo il traguardo, taglierete passando attraverso le casse.



Avanti
Dopo essere usciti dalla seconda biforcazione, girate a sinistra verso la rampa di accesso. Questo vi aiuterà a evitare le trappole predisposte dai poliziotti.



Avanti o Indietro
Dopo aver preso la scorciatoia per la prima biforcazione, dirigete la vostra macchina verso le barriere tra le casse. Questo vi porterà alla biforcazione successiva.



Indietro
A metà del rettilineo, prima della curva del cavatappi, potete raggiungere il bordo dell'edificio a sinistra, prima che il tracciato finisca. Tenete dritta la macchina e potrete saltare altre due sporgenze. Se dovete evitare l'arresto questa alternativa è davvero grande!





Avanti
Dopo il primo salto e la curva a gomito a sinistra, girate a destra. Dopo l'ultimo salto, potete puntare su un piccolo marciapiede rialzato. Seguitelo lungo la curva a gomito a sinistra per evitare i poliziotti e respirare un po'.



Avanti
Colpite la palizzata di legno coperta di graffiti che si trova poco prima delle ultime due biforcazioni che chiudono il circuito. Questo vi permetterà di tagliare verso la prima biforcazione.



Tekken 3

personaggi bonus, strategie, mosse

Tekken 3 è un gioco talmente grande che abbiamo dovuto dividere la nostra guida in due parti. Lo scorso numero abbiamo pubblicato le mosse della maggior parte dei personaggi più qualche suggerimento utile. Questo mese andiamo ancora più in profondità e vi forniamo le mosse per i restanti personaggi insieme ad alcune strategie avanzate e tattiche utili. Scoprirete anche come ottenere tutti i personaggi bonus e i costumi segreti. Alla fine di quest'articolo sarete dei veri campioni di *Tekken 3!*

controlli generali e comandi

Simboli Usati in Questa Guida

Simbolo	Significato
□	Pugno Sinistro
X	Calcio Sinistro
△	Pugno Destro
○	Calcio Destro
→	Premi Avanti
←	Premi Indietro
↑	Premi Verso l'Alto
↓	Premi Verso il Basso
↗	Comincia Avanti
↖	Comincia Dietro
↘	Comincia Verso l'Alto
↙	Comincia Verso il Basso
→	Tieni Premuto Avanti
←	Tieni Premuto Indietro
↑	Tieni Premuto in Alto
↓	Tieni Premuto in Basso
↗	Tieni Premuto Avanti/Alto
↖	Tieni Premuto Indietro/Alto
↘	Tieni Premuto Avanti/Basso
↙	Tieni Premuto Indietro/Basso
n	Riportare il D-Pad alla posizione centrale, neutra
~	Tieni premuto il seguente bottone per un secondo
^	Questa mossa può essere collegata con l'ultima mossa principale elencata
←, FCB	Tenere premuto indietro, poi muovere il D-Pad in moto antiorario
→, FCF	Tenere premuto indietro, poi muovere il D-Pad in moto orario

Mosse Generali e Attacchi

Comando	Mossa
→, →	Avvicinarsi Rapidamente
←, ←	Allontanarsi Rapidamente
←, ↘, ↖	Giravolta
↘ + □	Uppercut
↘ + △	Uppercut con finta
↘ + X	Calcio Laterale
↘ + ○	Calcio Frontale
↑	Salto (basso)
↑	Salto (alto)
↑ + △	Colpo a Terra Debole
↑ + △	Colpo a Terra Forte
→, →, →	Corsa
←	Interrompere la Corsa
□ + △	Colpo Incrociato
^X	Calcio Laterale Volante
^○	Spazzata in Scivolata
□ + △ + X + ○	Carica

Contromosse e Parate

Comando	Mossa
→ + □ + X	Contromossa con Braccio Sx
→ + △ + ○	Contromossa con Braccio Dx
△ + ○	Schivare le Prese
↓ + □ + △	Contromossa per le Prese
↓ + □	Schivata e Pugno Sinistro
↓ + △	Schivata e Pugno Destro

Mosse a Terra

Comando	Mossa
~□	Recupero Veloce
~△	Recupero Veloce
~X	Recupero Veloce
~○	Recupero Veloce
↓ + □	Capriola
□	Capriola Laterale
↓ + ○	Calcio alla Caviglia
←	Capriola Indietro
^← + X + ○	Alzarsi
^→ + □ + △	Tuffo in Avanti
→	Capriola in Avanti
^→ + □ + △	Tuffo in Avanti

Mentre vi Alzate

Comando	Mossa
X	Alzarsi con Spazzata
○	Alzarsi con Calcio Laterale

sbloccare i personaggi bonus

Nella versione da sala giochi di *Tekken 3*, i personaggi bonus venivano sbloccati automaticamente col passare dei giorni. Nella versione per PlayStation le cose sono un po' diverse. Dovrete guadagnarvi ciascun personaggio portando a termine le varie modalità di gioco. Per riuscire a sbloccare il primo gruppo di personaggi nascosti dovrete completare la Modalità Arcade con nove personaggi differenti. Ne verrà rivelato uno ogni volta che battete True Ogre. In *Tekken 3* non importa con che lottatore finite il gioco, l'ordine con cui escono i personaggi bonus è sempre lo stesso:

1. Kuma
2. Julia Chang
3. Gun Jack
4. Mokujin
5. Anna Williams
6. Bryan Fury
7. Heihachi
8. Ogre
9. The Real Ogre

Modalità Tekken Ball (Gon)

Una delle sorprese nascoste in questa versione di *Tekken 3* per PlayStation è la divertente modalità Tekken Ball. Per sbloccarla dovrete riuscire a finire la Modalità Arcade con tutti i personaggi originali e riuscire a guadagnare i 9 personaggi bonus. Il Tekken Ball è una sorta di pallavolo senza rete in cui bisogna colpire a turno una grossa la palla evitando di farle toccare il terreno. Se la palla cade quando tocca a voi, la vostra barra energetica diminuirà. Se riuscite a battere il piccolo dinosauro Gon in questa modalità, potrete selezionarlo anche nelle altre modalità di gioco.



▲ **Dr. B. e Gon hanno degli stili di lotta decisamente strani. Fate di tutto per sbloccare questi due buffi personaggi. Ne vale la pena!**

La modalità Tekken Force (Dr. B)

All'interno della modalità Tekken Force si nasconde il segreto per riuscire a sbloccare l'ultimo personaggio nascosto. Ogni volta che portate a termine il Tekken Force, verrete ricompensati con una chiave. Prima una di bronzo, poi una d'argento e infine una d'oro. Quando sarete in possesso di tutte e tre le chiavi dovrete giocare ancora una volta a questa modalità. Al termine affronterete il Dottor B. Se riuscirete a sconfiggerlo lo renderete selezionabile in ogni modalità. Dovete crederci sulla parola quando vi diciamo che il Dottor B. è uno dei personaggi più bizzarri che siano mai apparsi in un gioco di combattimento!



▲ **Dopo che avrete sbloccato Panda e Tiger, non vi rimane altro che giocare per svelare i costumi nascosti di alcuni personaggi.**

Panda e Tiger

Panda e Tiger si sbloccano automaticamente dopo che avrete ottenuto tutti e 21 i personaggi del gioco. Questi due lottatori non figurano nella schermata di selezione dei personaggi. Per selezionare Panda dovrete spostare il cursore su Kuma e selezionarlo premendo uno qualsiasi dei pulsante per i calci. Per Tigre invece basta evidenziare Eddy e premere START.

suggerimenti generali e strategie

Potrete facilmente imparare molte tecniche utili per *Tekken 3*, che aumenteranno enormemente le vostre possibilità di vittoria. Alcune di queste strategie sono alla base di molti altri giochi di combattimento. Le menzioniamo comunque su queste pagine perché crediamo che dobbiate imparare bene le basi prima di poter passare alle tecniche e alle strategie avanzate.

Variate i Vostri Attacchi

Anche se può sembrare una banalità, è importante variare le tecniche d'attacco. Troppo spesso i giocatori si riducono ad eseguire sempre la stessa mossa offensiva, diventando facilmente prevedibili. Tutti i personaggi hanno una grande varietà di mosse e possono colpire a diversi livelli di altezza. Ci sono anche delle combo speciali che uniscono attacchi alti con quelli bassi o viceversa. Dovrete fare pratica con il vostro personaggio e imparare perfettamente una serie di mosse conoscendone il raggio, la velocità e l'area in cui colpiscono i vostri avversari. Cercate di perfezionare alcuni attacchi diretti verso l'alto, alcuni verso il centro e altri verso il basso. Non dimenticatevi di fare pratica anche nelle mosse per colpire gli avversari abbassati e quelli distesi a terra.





▲ **Certi personaggi, come Nina Williams hanno a disposizione delle combo che colpiscono prima in basso e poi in alto. Imparate bene queste tecniche e siate pronti ad usarle quando il personaggio avversario e fuori guardia.**

Imparare il Raggio degli Attacchi

Imparate a riconoscere il raggio entro cui i vostri attacchi sono efficaci per sapere quando vi conviene attaccare. Se imparate bene a valutare le distanze riuscirete a rimanere fuori della portata degli attacchi avversari per la maggior parte del combattimento. Molti giocatori, quando non sono sicuri di quale attacco eseguire, sferrano il solito calcio nella speranza di colpire qualcosa. Se conoscete bene il raggio d'attacco del vostro personaggio potete facilmente rimanere lontani dal pericolo e poi colpire con un calcio la gamba distesa del vostro avversario. Questo diventa particolarmente facile se usate dei personaggi veloci come Nina Williams e Yoshimitsu.





▲ **Imparate la portata degli attacchi del vostro personaggio, così da evitare il calcio dell'avversario e contrattaccare con uno dei vostri.**

Scatti in Avanti e Indietro

In molti giochi di combattimento è possibile far scattare in avanti o all'indietro il proprio personaggio. La maggior parte di voi saprà sicuramente come eseguirle e come sfruttare questa tecnica. Queste mosse sono molto importanti per poter studiare delle strategie di combattimento avanzate. Per avvicinarsi velocemente all'avversario dovrete premere →, →. Per allontanarsi di scatto dal nemico dovrete premere semplicemente ←, ←.



▲ **Avvicinatevi rapidamente e colpite l'avversario ogni volta che lo vedete iniziare il movimento per eseguire un attacco imparabile.**



▲ **Allontanatevi rapidamente per evitare gli attacchi più pericolosi e poi contrattaccate con una delle vostre mosse.**



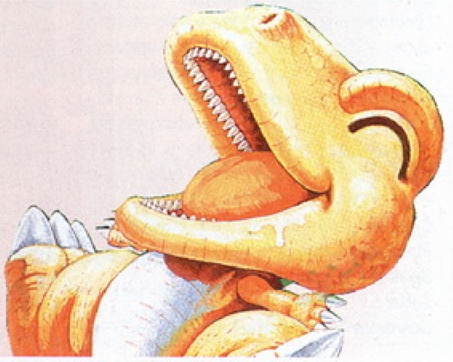
▲ **Provate questa mossa: balzate in avanti e poi abbassatevi all'ultimo secondo. La maggior parte delle volte gli avversari attaccheranno alto e vi mancheranno!**

Mosse di Gon

Attacco Rotante .... → + X + △
Attacco della Talpa .... ↓ + ○
Attacco dello Struzzo (mentre salta) .... X + ○
Colpo della Tartaruga Gigante
(mentre è abbassato) .... ↘ + X + ○
Attacco del Mammuth .... ↗ + X + ○
Ruggito Selvaggio .... □ + △
Colpo di Sonno .... ↓ + □ + △
Caduta di Sedere .... ↙ + X + ○
Coda Rotante .... ○, ○, ○, ○, ○
Colpo di Coda di Alligatore .... → + X, X
Attacco della Giraffa .... ↑, ↗ + □
Lancio con Morso .... □ + X or △ + ○
Spinta della Gallina .... → + □ + △, □ + △, □ + △
Attacco del Cinghiale (mentre corre) .... → o → + X + ○
Attacco del Canguro (mentre è abbassato) .... ↙ + X + ○

Mosse Imparabili

Caduta del Granchio .... ↓ + X + ○
Attacco della Lontra di Mare .... → + X + ○
Attacco della Puzzola .... ← + ○
Attacco dell'Armadillo .... →, → + □ + △
Carica del Cervo .... ^□ + △



Mosse di Gun Jack

Presa con Lancio .... △ + ○
Presa Soffocante e Lancio .... ↗ + □ + △
Pugno Megaton .... ^←, ↙, ↓, ↘ + △
Faccia nello Sabbia .... ↙ + △ + X
Pressione Infernale .... ↘ + □ + X
Colpo del Super Martello .... ^□ + △
Spinta Mortale .... ↘ + △ + ○
Spinta Mortale Modificata .... ↘, ↘ + △ + ○
Ginocchio di Pietra .... ↓, ↙, ← + △
Spinta Piramidale .... ↓, ↘, → + □
Soffocamento .... →, → + □ + ○
Spaccamascella .... →, → + △ + X
Piledriver .... ↙, → + □
Sollevamento Laterale .... (un passo a sinistra) □ + X
Lancio dell'Impiccato .... (un passo a destra) □ + X
Spacca Schiena ((quando l'avversario è di spalle) .... □ + X
Colpo Mortale (quando l'avversario è di spalle) .... △ + ○
Proiezione d'Anca .... □ + X
Jackhammer .... □, □, □
Pugno, Gomitata & Uppercut .... △~□, △
Spazzata Megaton .... ←, ↙, ↓, ↘ + □
Pugno Megaton .... ←, ↙, ↓, ↘ + △
Doppio Martello .... □ + △, □ + △
Colpo a Martello Rovesciato (quando si alza) .... □ + △
Doppio Martello Rovesciato (quando si alza) .... □ + △, □ + △
Super Uppercut (quando si alza) .... □
Colpo Tagliente .... →, → + □ + △
Colpo Tagliente Basso .... ^□ + △
Pugno Megaton .... ^↘ + △
Lancio della Forcella .... ↓, □ + △
Mega Martello Rovesciato .... ↓ + □ + △
Pugno del Mulino & Colpo Forte a Sinistra .... ↓, ↘ + □, △, □, □
Serie di Uppercut .... ↘ + □, △, □, △
Colpo di Palmo Verso il Basso .... ↘ + △ + X
Calcio Terremoto .... ↓ + ○
Pugno a Mitraglia & Pugno Megaton .... ↙ + □, □, □, □, □, △
Calci del Cosacco .... ↙ + X, ○, X, ○, X, ○
Schiacciata della Frittella .... ↗ + X + ○
Pugni Bassi .... ^□, △, □, △
Scivolata a Missile .... → + X + ○
Spinta Verso l'Alto .... X + ○
Seconda Spinta .... ^X + ○
Terza Spinta .... ^X + ○
Passo laterale e Spinta Verso l'Alto .(passo di lato) X + ○

Mosse Imparabili

Augurio Oscuro .... → + ○, ~□
Pugno Gigaton .... ↓, FCB, □ (fate poi altri 5 FCB)

Combo

Combo di 10 colpi .... ↓ + △, □, □, □, △, □, △, □, □ + △, □ + △
Combo di 10 colpi .... ↓ + △, □, □, □, △, □, △, □, ↓ + □ + △, □ + △
Combo di 10 colpi .... ↗ + □, □, ○, X, ○, □, △, □, □ + △, □ + △
Combo di 10 colpi .... ↗ + □, □, ○, X, ○, □, △, □, ↓ + □ + △, □ + △



Mosse di Kuma/Panda

Orso Idrofobo .... □ + X
Abbraccio Rompiossa .... △ + ○
Testata di Pietra .... →, → + □ + ○
Capriola da Circo e Lancio ...... →, ↘, ↓, ↙, ←, → + □ + △
Colpo del Grande Orso ...... (passo laterale a destra) □ + X



Scossa della Bambola di Pezza (un passo a sinistra) □ + X
Scossa della Bambola di Pezza con Morso (quando l'avversario è di spalle) .... □ + X
Insulto dell'Orso Danzante .... ↓ + ○
Martellata dell'Orso .... □, □, □
Triplice Cannone .... → + □, ~□, ~□
Colpo di Taglio .... →, → + □ + △
Doppio Martellata .... □ + △, □ + △
Doppio Martellata Rovesciata (mentre si alza) .... □ + △, □ + △
Martello a Scatto (mentre si è a terra) .... ↓ + □ + △
Pugni a Mulino .... ↓, ↘ + □, △, □, △
Pugni a Mulino con Colpo di Taglio .... ↓, ↘ + □, △, □, □
Doppia Gomitata & Uppercut .... △, □, △
Uppercut & Artigliata (mentre si alza) .... □, △
Pugno Megaton .... ←, ↙, ↓, ↘ + △
Uppercut Crescente .... →, → + △
Uppercut Veloce .... ↘ + □, △, □, △
Uppercut Veloce & Attacco Alto ...... ↘ + △, □, △, → + □
Uppercut Veloce & Attacco Medio ... ↘ + △, □, △, ↘ + □
Uppercut Veloce & Attacco Basso ... ↘ + △, □, △, ↓ + □
Uppercut & Attacco Alto .... ↓, ↘ + △, → + □
Uppercut & Attacco Medio .... ↓, ↘ + △, ↘ + □
Uppercut & Attacco Basso .... ↓, ↘ + △, ↓ + □
Martellata Bassa dell'Orso & Attacco Alto .... ↓, □, □, □, △, → + □
Martellata Bassa dell'Orso & Attacco Medio .... ↓, □, □, □, △, ↘ + □
Martellata Bassa dell'Orso & Attacco Basso .... ↓, □, □, □, △, ↓ + □
Schiacciata della Frittella .... ↗ + X + ○
Capriola in Avanti .... ^→, →
Capriola all'Indietro .... ^←, ←
Artigliata Bassa .... ^□, △, □, △
Seduto .... X + ○
Capriola in Avanti .... ^→, →
Capriola all'Indietro .... ^←, ←
Artigliata Bassa .... ^□, △, □, △
Calcio Laterale a Fondo .... →, →, → + X
Presa del Salmone .... ←, → + △ + X

Mosse Imparabili

Scoreggia dell'Orso .... ←, ← + △ + X + ○
Colpo di Artigli .... ← + □ + △
Orso rotolante .... ^→, FCF

attacchi di corsa

Seguendo la tradizione della serie, ciascun personaggio di *Tekken 3* può correre. Per farlo premete →, →, →. Naturalmente potrete correre solo se siete abbastanza distanti dal vostro avversario. Se siete troppo vicini all'altro personaggio, l'unica cosa che riuscirete a fare è un avvicinamento veloce. Mentre il vostro personaggio sta correndo, potete fargli eseguire alcuni attacchi. Eccovi una lista delle mosse e dei pulsanti necessari per eseguirle:

Calcio in salto: LK
Placcaggio: n
Spallata: n
Tuffo: LP + RP
Scivolata Tipo Baseball: RK

Avete notato che due mosse (il placcaggio e la spallata) si eseguono nello stesso modo? Infatti queste mosse dipendono da quanto è lontano il vostro avversario quando cominciate a correre. Se gli siete relativamente vicini, quando verrete in contatto il vostro personaggio eseguirà il placcaggio. Se i due lottatori sono abbastanza lontani, il vostro personaggio eseguirà la spallata quando entrerà in contatto con l'avversario. Visto che correndo da maggiore distanza si accumula più velocità e potenza, la spallata è senz'altro l'attacco in corsa più forte tra quelli disponibili. Non può essere né parato né bloccato. Il solo modo di evitarlo è fare un passo laterale poco prima del contatto. Ricordate che potete sempre premere ← sul D-Pad per interrompere la vostra corsa. Questa è un'ottima tattica difensiva da impiegare quando pensate che il vostro avversario stia per eseguire un attacco. Naturalmente se siete partiti da sufficiente distanza, la tattica migliore è quella di continuare a correre per travolgere l'avversario con una spallata. Se riuscirete in questa mossa sarà difficile che il vostro antagonista riesca ad alzarsi da terra.



▲ Se siete abbastanza lontani dal vostro avversario...



▲ ...cercate di corrergli incontro e di dargli una spallata.

Mosse di Bryan Fury

Pugni Uno-Due .... □, △
Pugni Uno-Due e Calcio .... □, △, X
Triplo Jab & Colpo Forte .... □, △, □, △
Triplo Jab & Calcio .... □, △, □, ○
Calcio Triplo .... → + ○, X, ○
Gomitata a Pistone .... ↘ + □, △
Assalto Furioso .... ↘ + □, □, □, □, △
Calcio Basso Sinistro del Kickboxer .... ↓ + X
Calcio Basso Destro del Kickboxer .... ↓ + ○
Attacco Laterale Basso .... ↓ + X + ○
Schivata all'Indietro .... ↓, ↙, ←, n
Insulto .... □ + X + ○
Schivata & Colpo di Palmo .... ↓, ↙, ←, n, △
Pugno Rotante & Calcio .... ← + △, ○
Pugni Rotanti .... ← + △, □, △
Pugni Rotanti & Calcio Rotante .... ← + △, □, ○
Assalto Furioso & Pugno Triplo .... ← + X, △, □, △
Bruciatura Congelate .... ← + X, △, □, ○
Ginocchiata .... ← + ○
Calcio Mortale Volante .... →, → + ○
Pugno Diretto .... →, → + △
Calcio Rotante a Colpire .... →, → + X
Calcio Saltato .... ↗ + ○
Uppercut Verso l'Alto .... ↓, ↘, → + □

Pugno alle Budella .... ↓, ↘, → + △
Doppia Punizione
(va unita al pugno alle budella) .... ^← + △
Combo di Ginocchiate .... ↓, ↘, → + X, ○
Uppercut Verso l'Alto (mentre si alza) .... □
Pugno Alle Budella (mentre si alza) .... △
Combo di Ginocchiate (mentre si alza) .... X, ○
Artiglio del Diavolo .... (passo laterale) □
Unghiata del Diavolo .... (passo laterale) △
DDT .... □ + X
Spinta Definitiva .... △ + ○



Messaggero di Morte .... ↓, ↘, ↓, ↘ + □ + △
Presa con Lancio Rotante .... (un passo a sinistra) □ + X
Suplex .... (un passo a destra) □ + X
Proiezione (quando l'avversario vi da le spalle) .... □ + X
Combo Break Bassa .... ↓ + □ + X
Combo Break Bassa .... ↓ + △ + ○
Sledgehammer .... □ + △
Gomitata Rotante .... → + □ + △
Artiglio del Fantasma .... (Passo Laterale) □~△
Pentagono Entrante .... □, ○, △, ○
Attacco del Pentagono n.1 .... □, ○, △, □, ○
Attacco del Pentagono n.2 .... □, ○, △, □, △
Croce del Sud .... □, ○, X, X
Doppio Calcio Veloce .... X, X
Combo di Attacchi Rapidi .... X, △, □, ○
Combo di Attacchi Quadrupli .... X, △, □, △

Mosse Imparabili

Sidewinder .... ← + □ + ○
Re Cobra .... → + □ + ○

Combo

Combo di 10 colpi .... ← + X, ○, □, △, □, ○, △, □, ○, △
Combo di 8 colpi .... ← + X, ○, □, △, □, ○, X, X
Combo di 8 colpi .... ← + X, ○, □, △, □, ○, △, ○

Mosse di Ogre I

Presa con Lancio .... □ + X
Doppio Spaccaschiena .... △ + ○
Luna Calante .... ↘, ↘ + △ + ○
Bastonate Multiple .... (un passo a sinistra) □ + X
Spaccatutto Divino .... (un passo a destra) □ + X
Grande Slam (quando l'avversario
è di spalle) .... □ + X o △ + ○
Scudo di Potere (come reazione) .... ← + □ + △
Pugno Scintillante, Combo di Tre Colpi .... □, □, △
Ammazza Demoni .... □, △, △
Pistoni Gemelli .... ↘ + □, △
Pugno con Passo in Avanti .... → + △
Forbice del Demone .... ○, ~X
Giravolta & Denti Fatati .... ↖ + X, △

Esplosione .... X + ○
Esplosione in corsa .... →, →, →, X + ○
Salto Scivolante e Calcio .... →, →, n, X + ○
Calcio Frontale .... →, →, n, ○
Calcio al Volo .... ↗ + ○
Falco Cacciatore .... ↗ + X, ○, X
Calcio Ficcante .... ↓, ↙ + ○
Triplo Calcio Basso .... ↓ + X, X, X
Doppio Calcio Basso & Calcio a Razzo .... ↓ + X, X, n, X
Calcio ad Ascia .... →, → + X
Colpo di Tallone ad Ascia .... →, → + ○
Calcio Destro ad Ascia .... → + ○
Calcio Tsunami (mentre si alza) .... ○, ○
Calci Infiniti (mentre si alza) .... X, X, ↓ + X, X, X
Pugno Demoniaco (mentre si alza) .... △

Colpo tra le Gambe (mentre si alza) .... → + □
Attacco a Bomba .... ↗ + □ + △
Attacco di Palmo .... ↘ + □ + △
Spazzata da Dietro .... ↓, ↘ + △
Colpo del Braccio Cadente .... ↓, → + △
Calcio agli Stinchi & Calcio Alto .... ↓ + ○, ○
Spalla Nera .... → + □ + ○
Bomba Fiammeggiante .... ↑, ~↓ + □ + △

Mosse Imparabili

Pugno Indigo .... ←, ← + □ + △
Affondo del Serpente e Presa .... →, → + △
Avanzata Kunai .... →, →, n, △
Pugnalata Kunai .... ← + △
Sidewinder .... ← + △ + X
Spacca Costole .... ↙ + □ + △

▼ **Se cercate di spostarvi lateralmente troppo presto o troppo tardi, verrete sicuramente colpiti.**



spostamenti laterali

In *Tekken 3* sono stati inclusi anche gli spostamenti laterali, ma a differenza di *Tekken 2*, ciascun personaggio può usufruire di questa utile mossa. Con questa tecnica farete fare al personaggio un passo laterale sulla destra o sulla sinistra rispetto alla sua posizione. Per eseguire uno spostamento laterale, basta premere ↑, n oppure ↓, n sulla D-pad. Il comando ↑, n oppure ↓, n fa spostare il personaggio verso il fondo dello schermo. Potete usare gli spostamenti sia per azioni offensive che difensive. In quelle offensive potete correre verso il vostro avversario, spostarvi di lato all'ultimo istante e poi attaccarlo di lato. Molto spesso gli spostamenti laterali confondono il vostro avversario e lo lasciano senza guardia. Questo vi permette di attaccarlo con una serie di colpi o una Combo. Dovreste usare questa tecnica con attenzione visto che diventa inutile se il vostro avversario se la aspetta. Gli spostamenti laterali sono anche utili per evitare gli attacchi sferrati dal vostro nemico. La sola cosa che dovete ricordare è che la maggior parte degli attacchi vi seguono. Se vi spostate di lato con troppo anticipo verrete comunque colpiti. Aspettate il più a lungo possibile e schivate lateralmente solo dopo che l'attacco avversario è iniziato. Dovreste avere poi l'opportunità di contrattaccare con qualunque mossa, ma non pensateci troppo.







▲ **Dovete imparare a capire quando l'avversario è pronto ad attaccarvi. In questo modo riuscirete a schivare lateralmente e a contrattaccare. Dovrete fare un po' di pratica e affinare i riflessi!**

Mosse del Dottor Boskonovitch

Mossa	Comando
Pugno del Vecchio	↗ + □
Pugno del Saggio	↗ + △
Jack Tamer	→, → + △
Panico di Genom	→, → + ○
Panico in Fumo	→, →, n, X
Dottore Volante	→, → + X + ○
Ladro di Basi	→, → + □ + △
Tempesta di Macchie Nere	← + X + ○
Piede dell'Ombra Segreta	^←
Calcio Estivo del Vecchio Saltellante	^X
Calcio Invernale del Vecchio Saltellante	^○
Dottor Panico	△, □
Aiuto Mentale (quando l'avversario è di spalle)	△ + □
Posizione Seduta	← + X + ○
Macchina del Dottore	^X or ○
Caduta all'Indietro	↓ + □ + △
Dottor Cosacco	↙ + X, ○, X, ○, X, ○, X
Combo di Colpi 1-2	□, △
Combo di Cinque Colpi Punk	→, → + □, ○, X, △, □

Mosse Imparabili

Mossa	Comando
Reattore Mentale	← + □ + △

Mosse per Anna Williams, Tiger e Mokujin

Questi personaggi hanno le stesse mosse dei loro alter ego. Anna Williams ha le stesse mosse di Nina Williams, Tiger ha le stesse mosse di Eddy Gordo e Mokujin imita le mosse dei tutti i personaggi.



costumi nascosti

Come se non bastassero i personaggi nascosti e le modalità segrete di *Tekken 3*, la Namco è andata oltre e ha previsto dei costumi alternativi per quattro personaggi: Jin, Ling, Anna e Gun Jack. Per avere questi costumi dovrete giocare un certo numero di volte con ciascun personaggio. Ecco l'elenco di quante volte dovrete usarli per guadagnarvi il terzo costume bonus:

Jin Kazama: 50 volte
Ling Xiaoyu: 50 volte
Anna Williams: 25 volte
Gun Jack: 10 volte

Il metodo più semplice è selezionare la modalità Versus e giocare con lo stesso personaggio più volte fino a raggiungere il numero richiesto. Questo vi permetterà di dimezzare il numero delle volte che dovrete combattere! **Nota:** Per selezionare il costume premio basta andare alla schermata di selezione del personaggio, evidenziarlo e premere il pulsante START.

mosse imparabili

Ciascun personaggio ha almeno un attacco imparabile. E molti ne hanno più di uno. Come suggerisce il nome, questi attacchi sono mosse che non possono essere parate. Potrete sfuggire spostandovi lateralmente, rimanendo fuori dalla portata o attaccando il vostro avversario prima che la mossa imparabile giunga a termine. Ovviamente la situazione ideale è quella di rimanere fuori portata di qualsiasi attacco imparabile, quando questi vengono eseguiti. Molti di loro sono estremamente lenti e possono essere facilmente individuati. Basta che facciate attenzione allo scintillio che appare quando ne viene iniziato uno. Purtroppo certi personaggi hanno mosse imparabili piuttosto veloci e difficili da individuare (Yoshimitsu è uno di questi). Fortunatamente queste mosse più veloci non provocano grandi danni. Le mosse imparabili possono ridurre la vostra energia vitale del 70-80%. Ogre è un'eccezione, visto che la sua mossa imparabile può uccidere in un colpo solo. Ovviamente dovete fare del vostro meglio per non essere colpiti da questo attacco. La maggior parte dei giocatori indietreggia premendo ←, ←, ma la cosa più intelligente da fare è contrattaccare il vostro avversario. I personaggi impegnati nell'animazione che precede le mosse imparabili, sono particolarmente vulnerabili e indifesi. Questa è l'occasione migliore per attaccarli e mandarli al tappeto. Ci sono però alcuni personaggi, come Nina Williams, che possono interrompere la loro mossa imparabile prima giunga a temine. Il comando per fare questo è ↑, ↑. Questa è una caratteristica molto utile perché potete ingannare i vostri avversari e farli venire sotto (penseranno che siate indifesi, perché bloccati dall'animazione delle mosse imparabili!). Potete poi cancellare la mossa e colpire l'avversario con una Combo a sorpresa. In generale le mosse imparabili dovrebbero essere usate con molta parsimonia. In pratica ogni giocatore di *Tekken* può evitarle. Cercate di usarle solo nelle circostanze in cui ci siano la possibilità di un contrattacco è ridotta al minimo. Una mossa imparabile eseguita dopo aver gettato a terra il vostro avversario ha una buona possibilità di colpirlo quando si rialza. Un'altra opportunità per usare questo tipo di mosse è quando il vostro avversario è abbastanza lontano e vi aspettate un attacco in corsa. Dovreste avere giusto il tempo di eseguire una mossa imparabile prima di venire colpiti.



▲ **Qualche personaggio, come Nina Williams, può fermare la propria Mossa imparabile dopo averla cominciata. Attenti e non fatevi fregare!**

carica di energia

Probabilmente una delle aggiunte più utili all'arsenale di mosse di *Tekken 3* è la carica di energia. Spingendo contemporaneamente i vostri pulsanti d'attacco (LP + RP + LK + RK) vedrete il vostro personaggio caricarsi di energia. Proprio come per le mosse imparabili, potrete capire che l'avversario sta caricando l'energia dal bagliore che lo circonda. Quando sarà carico d'energia, tutti gli attacchi del personaggio verranno considerati come dei contrattacchi. Infatti causano più danni di un normale attacco e diminuiranno l'energia vitale del bersaglio anche se vengono parati. La carica d'energia è una caratteristica molto utile. Cercate di usarla ogni volta che potete. Purtroppo c'è anche qualche piccola controindicazione che dovrete tenere presente. Mentre caricate non potrete parare. Tuttavia potrete muovervi liberamente e spostarvi lateralmente per schivare gli attacchi avversari. Dopo essere riusciti a caricare l'energia, avrete poco tempo a vostra disposizione per sfruttarne i poteri. Quando scompare il bagliore attorno alle mani del vostro personaggio, i vostri attacchi ritorneranno alla normalità. Non fate l'errore di pensare che le cariche d'energia siano poco utili come le mosse imparabili. Questa tecnica è veloce da eseguire e non comporta la presenza di una lunga animazione che vi lascia indifesi. Con un po' di pratica la eseguirete con una certa facilità rendendo più pericoloso il vostro stile di combattimento. Imparate a caricare d'energia il vostro personaggio prima di eseguire una Combo; difficilmente vedrete il vostro avversario rialzarsi da terra.



▲ **Saprete di essere carichi d'energia quando le mani del vostro personaggio cominceranno a brillare. Ora provate ad usare una Combo!**

prese e proiezioni

Anche se ci sono molti tipi di prese, le tattiche utili da imparare non sono poi molte. Potrete sfuggire da qualsiasi presa con delle specifiche combinazioni di pulsanti. E' molto importante imparare questa tecnica per evitare di subire grossi danni. Non c'è bisogno di imparare tutte le tecniche di fuga. Basta concentrarsi su quelle che servono per sfuggire alle prese più comuni. Quando la vostra abilità aumenta, allora cercate di imparare nuovi metodi per sfuggire. Se vi attaccano con un presa, cercate di capirne velocemente il tipo, così da poter reagire istantaneamente con l'apposito comando di "fuga".
Durante le lotte cercate di correre verso il vostro avversario ogni volta che potete. La loro reazione normale sarà quella di parare, in questo modo potrete tentare di effettuare un presa. Non usate questa tecnica troppo spesso. Diventereste prevedibili ed i vostri avversari saprebbero come difendersi. Ricordate solo che probabilmente gli altri cercano di fare la stessa cosa che fate voi.
Per concludere non usate troppo spesso le prese standard. Parliamo dei comandi eseguiti premendo △ + □ o ○ + X. E' facile sfuggire da questo tipo di mosse e quindi non si rivelano molto utili. Per quelli che non lo sanno, sfuggire ad esse richiede la pressione di un unico bottone:

Presa	Bottone Per Fuggire
△ + □	△
○ + X	○

Questo non vuol dire che non dovete assolutamente usare queste mosse. Se però vi si presenta l'occasione, vi consigliamo di usare le prese più complesse perché sono più difficili da contrastare. Per confondere ulteriormente il vostro avversario, cercate di effettuare anche alcune prese laterali. Queste si eseguono con gli stessi pulsanti delle prese standard, solo che prima di eseguirle dovete spostarvi sul fianco dell'avversario con il passo laterale.

True Ogre

Presa con Lancio .... □ + X
Doppio Spaccaschiena .... △ + ○
Luna Calante .... ↘, ↘ + △ + ○
Lancio della Bambola di Pezza (un passo a sinistra) □ + X
Volo dell'Orco .... (un passo a destra) □ + X
Morso della bambola di pezza (quando l'avversario è di spalle) .... □ + X
Pugno e Colpo di Nocca .... △, △
Combo di Pugni Scintillanti .... □, □, △
Ammazza Demoni 3 Hit Combo .... □, △, △
Pistoni Gemelli .... ↘ + □, △
Incornata .... ↘ + □ + △
Pugno con Passo in Avanti .... → + △
Forbice del Demone .... ○, ~X
Giravolta & Denti Fatati .... ↖ + X, △
Esplosione in corsa .... →, →, →, X + ○
Salto Scivolante e Calcio .... →, →, n, X + ○
Calcio Frontale .... →, →, n, ○
Calcio al Volo .... ↗ + ○
Falco Cacciatore .... ↗ + X, ○, X
Calcio Ficcante .... ↓, ↙ + ○
Triplo Calcio Basso .... ↓ + X, X, X
Doppio Calcio Basso & Calcio a Razzo .... ↓ + X, X, n, X

Calcio ad Ascia .... →, → + X
Colpo di Tallone ad Ascia .... →, → + ○
Calcio Tsunami .... → + ○
Calcio Tsunami (mentre si alza) .... ○, ○
Calci Infiniti (mentre si alza) .... X, X, ↓ + X, X, X
Pugno Demoniaco (mentre si alza) .... △
Colpo tra le Gambe (mentre si alza) .... → + □
Attacco a Bomba .... ↗ + □ + △
Attacco di Palmo .... ↓, ↘ + △
Spazzata da Dietro .... ↓, → + △
Colpo del Braccio Cadente .... ↓ + ○, ○
Spalla Nera .... → + □ + ○
Bomba Cadente (quando è a terra) .... X + ○
Calcio Saltato .... ↑ + X + ○
Codata in Basso .... ↓ + X + ○
Codata Medie .... ↘ + X + ○
Coda a Ciclone .... ↘ + X + ○, X + ○
Attacco Basso con Contrattacco Automatico .... ↓, ↘
Recuperare dall'Effetto Confusione (dopo essere stato confuso) .... △

Mosse Imparabil

Bomba di Nocca .... ↗, ↓ + □ + △
Spaccacostele .... ↙ + □ + △
Pugno Indigo .... ←, → + □ + △



Affondo del Serpente e Presa .... →, → + △
Avanzata Kunai .... →, →, n, △
Pugnalata Kunai .... ← + △
Sidewinder .... ← + △ + X
Fiamma del drago .... ↓ + □ + △
Fiamma del dragone volante .... □ + △

tecniche del combattimento a terra

Tekken 3 è uno dei pochi giochi che vi permette di colpire il vostro avversario quando è al tappeto. Per questo è importante imparare a riportare in piedi il vostro personaggio nel minor tempo possibile. Se venite buttati a terra, avrete a disposizione poche mosse per evitare l'attacco dell'avversario. Le migliori sono il calcio ai fianchi e la rotazione veloce. Il calcio ai fianchi si esegue con ↓ + ○, e riuscirà ha contrastare la maggior parte degli attacchi bassi. E' anche piuttosto veloce, così cercate di usarlo spesso. La rotazione veloce è ottima per rimettersi in piedi in pochi istanti. Se eseguita correttamente il vostro personaggio rotolerà e si rimetterà velocemente in piedi. Fate attenzione a quando usate questa mossa. Se sbagliate i tempi, vi alzerete proprio mentre l'avversario vi sferra un attacco micidiale. Per eseguire una rotazione veloce basta premere △, □, ○, o X appena il vostro personaggio tocca terra. E' una mossa utile contro quei personaggi che amano saltarvi addosso.
Ricordate che né il calcio alle anche, né la rotazione veloce sono disponibili se il vostro personaggio atterra a faccia in giù. La sola opzione possibile in quella situazione è cercare di girarvi prima che il vostro avversario abbia il tempo di attaccare. La rotazione veloce non funzionerà nemmeno se il vostro personaggio è stato gettato a terra ed ha perso i sensi per colpa di una mossa imparabile.

parate e contromosse

Mentre in *Tekken 2* solo pochi personaggi possedevano le contromosse, in *Tekken 3* ogni personaggio ne ha almeno una. Ci sono praticamente due tipi di contromosse:

Contromosse

Ogni personaggi ha le contromosse standard, che vengono eseguite con ← + △ + □ o con ← + ○ + X. Queste tecniche sono molto semplici da imparare e dovreste usarle spesso in combattimento. Sono particolarmente utili per contrastare i pugni e i calci.

Contromosse per Attacchi Bassi

Le contromosse per attacchi bassi differiscono da quelle Standard per due ragioni principali. Primo, sono disponibili solo per pochi personaggi. Secondo, non possono essere contrastate. Sono pensate per contrastare gli attacchi bassi come le spazzate ed altri tipi di calci. Non usatele troppo però perché se mancate la presa, vi troverete con la guardia abbassata. La maniera standard per eseguire una Contromossa per Attacchi Bassi è ↓ + △ + □ oppure ↓ + ○ + X.
Considerando tutte le nuove contromosse inserite in *Tekken 3*, la Namco aveva bisogno di assicurarsi che non fossero usate troppo spesso. Per bilanciare il tutto è stata inserita la parata della contromossa. Com'è facilmente intuibile dal nome, questa tecnica permette di parare le contromosse di un avversario. Tuttavia, dovrete prepararvi con un pizzico di anticipo. Cercate di capire quale arto del vostro personaggio viene bloccato dalla contromossa in modo da poter eseguire la parata. Per bloccare una contromossa ad un pugno destro o a un calcio destro, dovete usare → + △ + □. Se invece è un pugno sinistro o un calcio sinistro ad essere bloccato, allora usate → + ○ + X. Se vi accorgete che l'avversario sta cercando di bloccare un vostro attacco, come precauzione potete usare la parata della contromossa dopo ogni colpo. Non c'è nessun effetto negativo in questo, visto come è strutturato il sistema di buffering del gioco. Se inserite il comando per un attacco e poi velocemente digitate il comando per la parata alla contromossa, quest'ultima si attiverà automaticamente se ci sarà stata una contromossa. Se questa non verrà effettuata, allora i comandi addizionali per la parata alla contromossa verranno ignorati.





Imparate a bufferizzare la parata della contromossa immediatamente dopo ogni vostro attacco. In questo modo nessuno potrà ritorcervi contro i vostri colpi.







▲ Solo pochi personaggi hanno la possibilità di fare contromosse contro gli attacchi bassi. Sono molto utili contro i giocatori che amano usare le spazzate ed i calci bassi.

VR Sport's Powerboat Racing



suggerimenti speciali su come correre in motoscafo

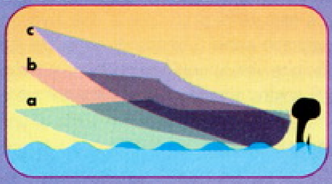
V*R Sport's Powerboat Racing* si basa molto su una realistica simulazione delle leggi fisiche. Una basilare comprensione di queste ultime aumenterà le vostre possibilità di vittoria e vi farà ottenere dei tempi migliori. Per offrirvi informazioni più accurate dovevamo trovare qualcuno che avesse un'esperienza di innumerevoli ore di gioco. Ci siamo riusciti. Jeff Barnhart è il produttore ed ha un'estrema familiarità con la struttura tecnica del gioco e ne conosce tutti i trucchetti. Siamo riusciti ad estorcergli dei suggerimenti che dovrebbero rendere più facile questo gioco. In poche ore sarete in grado di gareggiare al massimo senza perdere troppo tempo.

Per Iniziare: La Sfida

Vi raccomandiamo di iniziare con la modalità Sfida (Challenge), per affinare le vostre abilità di piloti e familiarizzare con le tecniche ed i suggerimenti nella nostra guida. Ogni volta che vincete in questa modalità, avrete la possibilità di salvare un'immagine fantasma della vostra gara. Cercate di ottenere il miglior tempo possibile sul giro per capire come risparmiare secondi e come guidare ogni motoscafo. Quando sarete in grado di battere la vostra immagine fantasma dovrete aumentare il livello di difficoltà della pista, in modo di cercare di migliorare ulteriormente.

l'assetto

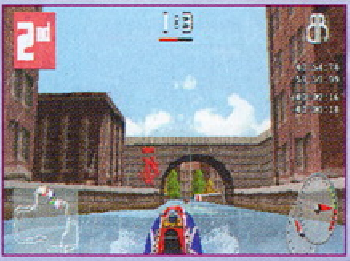
Modificando l'assetto dei vostri motoscafo potrete fare salti più alti o migliorare la vostra capacità di curvare. Potete aggiustare l'assetto più in alto o più in basso variando i gradi di inclinazione con i tasti R1 e R2.



▲ **(a) Una bassa inclinazione mette a contatto dell'acqua una parte più ampia dell'imbarcazione: migliore manovrabilità ma minore velocità.**
(b) L'inclinazione intermedia.
(c) La posizione più alta spingerà il motore in acqua e porterà la prua fuori, facendovi così raggiungere la velocità massima. Se usate questo assetto non sarà facile mantenere il controllo del motoscafo.

curvare

Più alto è l'assetto del vostro motoscafo e più alta sarà la velocità. Di contro, avendo più di metà dello scafo fuori dall'acqua, perderete maneggevolezza e il vostro mezzo sarà più difficile da controllare. La posizione del motore funzionerà proprio come farebbe su una vera barca. Se lo alzate (tirandolo parzialmente fuori dall'acqua), l'elica tenderà a "scavare" nell'acqua, sollevando la prua e aumentando la vostra velocità. Posizionando il motore più in basso rallenterete la barca ed avrete un migliore controllo quando curvate. Per imparare a controllare la vostra barca, una buona tecnica è quella di estrarre il motore nei rettilinei e di abbassarlo all'approssimarsi di una curva. New York è un percorso ideale per affinare questa tecnica, visto che ha pochi tratti rettilinei. Il livello ambientato in Russia vi sarà utile per migliorare la vostra abilità di manovra. Il tracciato tortuoso affinerà la vostra abilità nel curvare.



▲ **Estraete il motore e tirate la prua fuori dall'acqua per raggiungere la velocità massima nei rettilinei.**

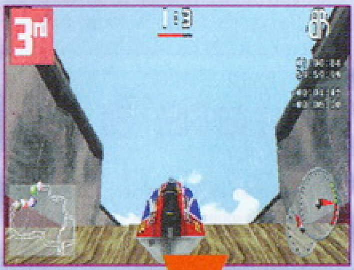


▲ **Per mantenere il controllo durante le curve immergete il motore e la vostra prua si abbasserà.**

salti

L'altra ragione per cui dovrete regolare l'assetto del motoscafo sono i salti. Quando siete in aria la parte della barca più pesante è quella che cadrà prima. Quando avete il motore tirato su, tutto il peso è sulla poppa, il che mette la barca a rischio di girarsi all'indietro. Se il motore è giù, la barca sarà più pesante a prua e quando ricadrete in acqua rischierete di trasformarvi in un sommergibile. In entrambi i casi perderete velocità e posizioni.

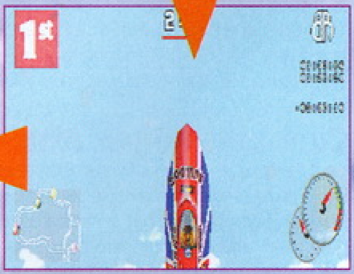
La migliore tecnica di salto è alzare il motore prima di saltare, così otterrete la velocità massima. Quando siete sulla rampa abbassatelo velocemente per evitare che la barca si rovesci ed atterri sottosopra. Quando vi avvicinate di nuovo all'acqua, tirate nuovamente su il motore in modo che torni in acqua quanto prima possibile. Questo vi permetterà di riprendere velocità prima che l'imbarcazione entri completamente in acqua. Il vostro obiettivo finale è quello di percorrere la maggior parte del percorso con il motore alzato senza perdere il controllo.



► **Tenete il motore alzato finché non vi avvicinate ad una rampa. Poi abbassatelo immediatamente per far abbassare la prua ed evitare così di capovolgervi. Se però lo tenete troppo a lungo in questa posizione la vostra barca si tramuterà in un sottomarino.**



▲ **Se quando atterrate il motore è troppo basso, la vostra imbarcazione si immergerà sott'acqua. Anche se questo vi può sembrare divertente, cercate di evitarlo perché vi rallenterà terribilmente.**



▲ **Se il motore è troppo in alto o lo rialzate troppo presto quando siete in aria, la vostra barca si capovolgerà. E non riuscirete nemmeno a compiere un giro completo... almeno noi non ci siamo mai riusciti.**

superslittate

Le SuperSlittate sono la chiave definitiva per affrontare le curve senza perdere velocità o controllo. Questa tecnica è fondamentale per affrontare alcuni tracciati come quello in Russia dove troverete molte curve a gomito. I percorsi più tortuosi sono quelli del Canyon, dell'Inghilterra e dell'Australia. Ecco come funziona la SuperSlittata. Una volta premuto il tasto per la SuperSlittata, il motoscafo continuerà a muoversi dritto, voi potrete ruotarlo a destra o a sinistra senza modificare la direzione di marcia. Una volta rilasciato il tasto, la barca procederà nella direzione in cui è puntata la prua.

Per esempio, se volete effettuare una curva a 90° a velocità massima, arrivate a piena potenza e premete il tasto per la SuperSlittata. Ora ruotate la barca perpendicolarmente alla direzione di marcia. Arrivati alla curva rilasciate il tasto e la barca prenderà la nuova direzione senza perdere il controllo.



► **Quando imparerete ad usare la SuperSlittata riuscirete a girare in poco spazio a qualsiasi velocità.**

la partenza turbo

Partire velocemente è fondamentale per ottenere una buona prestazione. Se fate una brutta partenza, vi ritroverete sballottati nelle onde causate dalle imbarcazioni che vi precedono. I motoscafi avversari generano delle onde. Se voi passate attraverso le loro onde risentirete della turbolenza dell'acqua in movimento. Questo influisce negativamente sulla vostra velocità, e renderà più difficile il controllo del motoscafo (sarà anche più difficile superare le barche che vi precedono). Se avrete un buon tempismo e riuscirete a premere il pulsante dell'acceleratore al momento giusto la vostra barca effettuerà una partenza a razzo. Vi serve un pizzico di esperienza e un po' di pratica per capire il momento esatto. Ascoltate con attenzione il conto alla rovescia prima della partenza. Premete il pulsante quando l'annunciatore finisce di dire "3, 2, 1"; poco prima che dica "Via!". Se avrete individuato il tempo giusto, il vostro motoscafo balzerà in avanti con una partenza turbo che lascerà indietro tutti gli avversari. Quando sarete in testa alla gara, guidate con attenzione e non verrete più raggiunti.



▶ La partenza turbo è un trucchetto difficile, ma con un po' di pratica e un buon tempismo riuscirete a lasciarvi gli avversari alle spalle.

i motoscafi migliori

Il Bulldog e l'Arrow sono i due motoscafi consigliati da Jeff Barnhart. Entrambi hanno delle prestazioni equilibrate e sono efficaci in ogni percorso. Altre barche sono più veloci, ma non hanno le stesse caratteristiche d'accelerazione e controllo. Guadagnereste soltanto una o due miglia orarie di velocità di picco perdendo tutto il resto.



◀ Questa barca inglese ben bilanciata ha grande manovrabilità ed è decorata in perfetto stile patriottico. Avremmo preferito un bel disegno di un Bulldog.

▶ La Arrow può anche non essere la barca più veloce del gioco, ma è sicuramente migliore delle avversarie più potenti perché è più facile da tenere lontana dai muri.



rotazione della telecamera

Questo parametro controlla la rotazione della telecamera quando inquadrate il gioco in terza persona. Di base è settato al livello basso. Se voi aumentate la rotazione della telecamera noterete che quando curvate, l'inquadratura tende a ruotare sul fianco della barca diminuendo la visibilità di ciò che avete di fronte. Anche se questa inquadratura è più emozionante, vi sarà più difficile manovrare il motoscafo. Non è raccomandabile aumentare la rotazione della telecamera finché non conoscerete perfettamente il percorso su cui gareggiate.



◀ Una bassa rotazione della telecamere è il modo migliore per giocare per avere il massimo controllo del motoscafo.

▶ Un'alta rotazione di ripresa è molto difficile da usare, ma è più bella da vedere.



la lista completa dei trucchi e delle password

Ogni volta che finite il gioco in una modalità diversa, verrete ricompensati con una password o un trucco. Se vincete nelle modalità Arcade e Champioship, vi verranno rivelate altre password e trucchi. Potreste già averne trovata qualcuna, ma noi abbiamo comunque pensato di elencarvele tutte. Per usare i trucchi inseriteli come fossero il vostro nome. Le password vanno inserite nella schermata delle password, che è facilmente accessibile dal menu principale.

Trucchi

Inserite i vari trucchi, in qualsiasi modalità nella stessa schermata che usate per inserire il vostro nome. Ricordate solo di digitare nuovamente il codice ogni partita, perché vengono automaticamente cancellati ogni volta che tornate al menu principale.



Serbatoi grandi: **LARGE**
Teste Grandi: **DEFORM**
Barche Piccole: **COMPACT**
Barche Lunghe: **LONGONE**
Barche più Veloci A: **SPEEEED**
Barche più Veloci B: **ZOOOOOM**
Aumentare il Turbo: **HELP.ME**



▲ Potreste pensare che con un motoscafo più piccolo il gioco sia più facile. In realtà tutto sarà molto più difficile.



▲ Sfortunatamente i motori più grandi non danno maggiore velocità alla barca, servono solo ad ostacolare la visuale del tracciato.



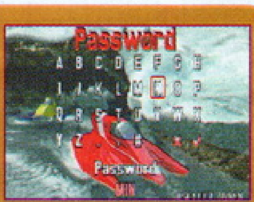
▲ Non c'è niente come le Testone di *Powerboat Racing*! Non cambia nulla, ma ragazzi questi sì che sono dei veri capoccioni!



▲ Se inserite il codice per avere le barche più lunghe, anche la manovrabilità subirà dei grossi cambiamenti.

Passwords

Inserite le password nella schermata apposita. Potete attivarne anche più di una alla volta. Dopo aver inserito una password, tornate al menu principale e rientrate nella schermata delle password. Un messaggio apparirà per confermare che avete inserito correttamente la password.



Pesciolini: **MIN**
Lucci: **IKE**
Barracuda: **CUD**
Modalità Slalom: **L.R**
Tracciato in miniera: **U.G**
Barche Normali: **LAS**
Modalità Champ.: **CUP**
Barc. Vecchio Stile: **PLA**



▲ Il tracciato extra non è un granché da guardare visto che è tutto all'interno di una miniera, ma è a tutti gli effetti un tracciato nascosto extra!



▲ Gli scafi a catamarano si manovrano molto differentemente e sono più veloci.



▲ La modalità slalom vi mette in gara contro il tempo, visto che dovete guidare a sinistra e a destra di piloni piantati sul percorso.



▲ Le barche vecchio stile non sono altro che decorazioni da sballo per le barche normali, sia catamarani che a scafo singolo.

Alundra

rivelati tutti i segreti del gioco



Alundra è quanto di più vicino al classico *Zelda* e, come il classico titolo della Nintendo, è sconfinato! Vagabondare nei numerosi sotterranei e combattere contro gli agguerriti mostri nemici è solo uno degli aspetti di *Alundra*. I programmatori hanno anche previsto delle locazioni extra piene di segreti. Se siete stanchi dei labirinti, avrete moltissime altre cose da fare. Quando deciderete di andare a scoprire questi misteri, non dimenticate di tenere PSM vicino a voi! Abbiamo preparato una guida su "cosa fare" e "dove andare" in *Alundra*.

la bisca del riverside pub



▲ Tenete d'occhio il camino di Lutas. Quando smette di fumare saltateci dentro per poter prendere il Pass per il Pub.



▲ Nessuna chiave aprirà questa porta: dovrete calarvi nel camino per entrare in quella stanza.

Quando esplorate la casa di Lutas nel villaggio di Inoa, vi imbatterete in una porta chiusa dove è custodito un forziere. Dentro la cassa c'è un pass che vi permette d'entrare al Riverside Pub Casinò. Se non riuscirete a prendere questo pass, non potrete scoprire tutti i segreti celati in *Alundra*. Vi piacerebbe sapere come entrare in quella stanza chiusa? Dovrete aspettare che dal camino della casa non esca più fumo. La prima opportunità che avrete è al vostro ritorno da Magyscar. Salite sulla scalinata a sinistra della casa di Lutas e rimanete sul bordo. Dovreste trovarvi davanti al camino ora inattivo. Fate un salto cercando di centrare la cappa del camino; farete come Babbo Natale e vi troverete nella stanza del forziere! Ora potrete finalmente prendere il pass. Premete il pulsante illuminato per aprire la porta ed uscire.

Prendete il passaggio per il Riverside Pub. Una volta all'interno usate il pass per accedere al piano inferiore. Qui troverete un casinò e potrete scegliere tra tre sotto-giochi. Ognuno costa 30 Gilder, ma se vincerete i vostri soldi aumenteranno velocemente.

Il Negozio di Oggetti di Capitan Melnick

Nelle prime fasi di gioco incontrerete a sud di Inoa una capanna in vendita. Procedendo con l'avventura vi accorgerete che qualcuno l'ha comprata! Dentro rincontrerete il buon Capitan Melnick, evidentemente sopravvissuto al disastro della nave Klark. Dopo quella brutta esperienza, il capitano è diventato un imprenditore che soffre di mal di mare. Melnick ha trasformato la capanna in un negozio e vende degli utilissimi oggetti, ma tutti fuori dalla vostra portata economica. Ogni oggetto costa 10000 Gilder, cifra inaccessibile per voi visto che potete mettere da parte fino a 9999 Gilder. C'è però un altro modo per poter acquistare quei preziosi oggetti: per prima cosa procuratevi il pass per entrare nella Bisca del Riverside Pub. Dirigetevi lì e parlate con tutti gli uomini seduti al tavolo frontale del Pub. Uno di loro vi rivelerà che il Capitano ha l'ossessione di collezionare Falconi Dorati (Gilded Falcons). Ecco perché durante tutto il gioco avete trovato queste inutili statue di volatili! Dovrete averne parecchie per riuscire a barattarle con gli oggetti di Melnick.



◀ Il buon Capitano scambierà degli oggetti rari con in vostri inutili Falconi Dorati.

Dopo aver parlato con gli uomini del Riverside Pub, tornate al negozio di Melnick e parlategli. Lui noterà i vostri falchi dorati e vi proporrà degli scambi a seconda del numero di uccelli in vostro possesso. Ecco un elenco degli oggetti che potrete ottenere da lui e quanti Falconi Dorati vi costeranno:

N. DI FALCONI	OGGETTO	USO
20	Recipiente Vitale/ Anello di Olga	Un HP/ Aumenta la Potenza d'Attacco
25	Recipiente Vitale	Un HP
30	Paramano d'Argento	Aumenta la Difesa
35	Recipiente Vitale	Un HP
40	Asse Vitale	Guadagna un HP ogni tre secondi
45	Recipiente Vitale	Un HP
50	Bacchetta Eterea	Guadagna MP quando viene usata

Per prendere la bacchetta eterea dovrete trovare tutti i Falconi Dorati sparsi per il gioco. Non sarà facile visto che alcuni sono molto difficili da trovare, in guardia!





▲ Prendete la Chiave della Saracinesca per svuotare l'acqua dal canaletto deserto. Fatto questo scoprirete un passaggio segreto, che vi permetterà di arrivare alla divinità che controlla il potere dei portali di teletrasporto.

i portali di teletrasporto

Cercate un modo rapido per spostarvi nel mondo di *Alundra*? Per evitare lunghe e noiose passeggiate da un posto all'altro, potete usare i contrassegni tipo Stonehenge come portali di teletrasporto. Volete sapere come fare? Per iniziare dovete attivarli. La prima cosa da fare è trovare gli Stivali Lunghi (Long Boots) dall'Antico Reliquiario (Ancient Shrine). Una volta che li avrete presi esplorate il deserto lungo il muro più a nord. Vi dovreste imbattere in una grotta delimitata da due pilastri di pietra. Quando entrate dovrete saltare da piattaforma a piattaforma fino a raggiungere una gabbia contenente la chiave della Saracinesca (Sluice Key). Potete distruggere i pilastri di fuoco dietro la gabbia

dove trovare qualche falcone

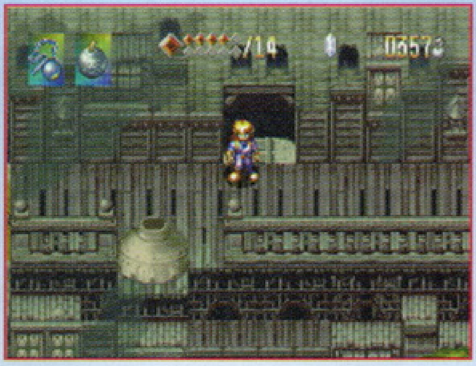
Il Sogno di Olen





▲ **Per riuscire a prendere il Falcone Dorato del sogno di Olen, dovrete impegnarvi molto. Se non ci riuscite ricaricate il gioco appena salvato.**

Tenete presente che se volete ricevere tutti i benefici degli oggetti di Melnick, dovrete trovare ogni singolo Falcone Dorato presente nel gioco. Questo è più difficile di quello che sembri visto che alcuni Falconi si trovano nei sogni e quindi una volta risolti non potrete più accedervi. Senza dubbio il Falcone più difficile da localizzare è quello che appare nella sequenza della miniera di carbone nel sogno di Olen. Assicuratevi di salvare proprio prima di entrare nel suo sogno; in questo modo potrete ricaricare il gioco nel caso non riusciate a procurarvi il Falcone. Una volta dentro, assicuratevi di essere pronti ad affrontare il Murgg alla fine del sogno. Quando Olen distrugge la roccia che bloccava l'entrata alle miniere di carbone, eliminate velocemente le scimmie e correte fino alla rientranza vicino al carro sulla destra. Quando cadrà, afferrate velocemente il Falcone. L'oggetto deve essere registrato nel vostro inventario prima che il sogno sia finito o dovrete ripetere tutta la missione! Anche se riuscite ad aprire la cesta e il Falcone appare, dovrete essere sicuri di averlo messo in borsa o sarete costretti ad affrontare nuovamente il sogno per procurarvelo definitivamente.





▲ **La caverna vicino all'entrata della miniera di carbone metterà a dura prova la vostra abilità nell'abbattere i melmosi. Se ci riuscirete potrete calarvi nella casa a fianco, quella con la porta chiusa. Se riuscirete ad aprire la grata risolverete due misteri in un solo incredibile colpo!**

La Casa dalla Miniera di Carbone

Un altro Falcone difficile da prendere è quello che si trova dietro la grata nella casa a destra della miniera di carbone. Quello che dovete fare è salire le scale vicino alla casa, poi dirigervi verso l'apertura della caverna bloccata che si trova sopra l'entrata della miniera di carbone. Usate una Bomba per liberare l'apertura, poi entrate. Se possedete una Chainsaw passerete in un lampo le prime due stanze, ma forse la terza vi darà qualche problemino in più. All'interno troverete moltissimi Slime ed una porta chiusa. Dovete uccidere tutti gli Slime. Un incantesimo continuerà a farli riapparire, ma se riuscirete ad uccidere sette incarnazioni dello stesso melmoso, le loro fila cominceranno ad assottigliarsi. Quando li avrete distrutti tutti, la porta chiusa si aprirà. Attraversatela ed entrate nel camino della casa sulla destra. Prendete il Falcone nel forziere e premete l'interruttore per uscire! Mistero risolto!





▲ **I due Falconi che dovete vincere al Casinò sono probabilmente i più difficili da ottenere. Affinate le vostre abilità da giocatore prima di fare un serio tentativo di ottenerli.**

Il Casinò

Potete ricuperare due Falconi Dorati dal Riverside Pub Casinò. Dovrete essere molto abili per riuscire a vincerli, ma sfortunatamente questo è l'unico modo. Giocate allo Slime Bash e lo Shooting Contest. Quando riuscirete a raggiungere un certo punteggio in entrambi i giochi, verrete ricompensati con un Falcone. Vi serviranno come minimo 30 Gilder per cominciare, ma in entrambi i giochi dovrete continuare a scommettere per svuotare le tasche all'operatore. Provateci!

solamente usando la bacchetta di ghiaccio, che non potete avere a questo punto. Tuttavia questo non è poi così importante per attivare i Portali di Teletrasporto. Uscite dalla piccola caverna e dirigetevi nell'area deserta a sud del canaletto dell'acqua. Esplorate la zona finché non troverete un tempietto con la porta chiusa. Usate la chiave della Saracinesca per aprirlo. Piazzate una Bomba su uno degli interruttori, ed assicuratevi di attivarli entrambi contemporaneamente. Se l'operazione è ben eseguita il canale nel deserto si essiccherà!
Ora dirigetevi fuori e controllate il canale. E' secco come un osso! La cosa più interessante è una piccola apertura al lato del canale ormai vuoto. Dirigetevi nell'apertura e poi lungo il corridoio. Quando entrerete nel santuario interno della piccola caverna un uomo di nome Berue si congratulerà con voi. Vi sfiderà ad un gioco tipo "Simon", nel quale dovrete ripetere una certa sequenza visualizzata su un pannello. Una volta completate cinque sequenze, Berue riapparirà ed attiverà i portali! Tutti i portali sono collegati ad una sala di salvataggio che permetterà di accedere a tutti i trasporti che voi avete scoperto. Si può sbloccare un trasporto trovandolo ed usandolo una volta, in modo da renderlo accessibile dalla sala principale di salvataggio. Questo segreto vi risparmierà un sacco di tempo permettendovi di passare da una zona all'altra senza dover affrontare orde di noiosi nemici.



il segreto del becchino





▲▶ Uno degli accessori più utili in Alundra può essere vostro se sapete come illuminare le iscrizioni nella cantina del becchino. Prima però sarà meglio procurarsi la Bacchetta di Fuoco...

Se avete trovato l'umile dimora del becchino vicino al Santuario della Città, avrete notato una strana cripta in cantina. Per poter risolvere questo enigma dovrete prima prendere la bacchetta di fuoco (Fire Wand) nella Residenza delle Fiamme (Flame Manor). Quando avrete questo oggetto nelle vostre calde manine, dirigetevi velocemente alla casa del becchino.

Usate la bacchetta per accendere le iscrizioni sulle bare; procedete nel seguente ordine: superiore sinistra, inferiore destra, inferiore sinistra, centrale inferiore, centrale superiore ed infine superiore destra. Se non commetterete errori al centro della stanza cadrà uno scrigno. Apritelo e troverete il Fascino di Nava (Nava's Charm)! Gli indizi per trovare questo oggetto si trovano alla fine del gioco, ma in questo modo potete usarlo liberamente molto prima. All'inizio potrà sembrarvi inutile, ma provate ad usarlo durante il viaggio verso le montagne Torla, vedrete che differenza! La collana non servirà solo alla vostra difesa, ma vi proteggerà anche dai danni provocati dal fuoco! Indossatela quando combattete il nemico finale sulla montagna o qualsiasi altro nemico. Noterete che riporterete pochissimi danni se non completamente nulli! Il Fascino di Nava è davvero uno degli oggetti più interessanti che possiate raccogliere durante il gioco.



la spada leggendaria



▲ I discorsi di Re Snow sulla Spada Leggendaria sembrano un terribile mucchio di balle a meno che non vi accada di avere un punteggio bassissimo in Alundra.

Una volta ottenuto il Guanto del Potere (Power Glove) da Jess, avrete accesso alla strana statua decapitata che si trova a sud della miniera di carbone. Quando esaminate la statua, assisterete ad uno spettacolo di lampi e tuoni, accompagnato da una strania storia su un'arma chiamata la Spada Leggendaria. Volete sapere come ottenerla? Beh, secondo la gente della Working Designs, il solo modo per entrarne in possesso è fare una prestazione piuttosto misera durante il gioco. La spada è così potente che è riservata solo agli avventurieri non troppo in gamba. A meno che non siate veramente negati non potrete mai accaparrarvi la Spada Leggendaria! Consideratevi fortunati o abili se non riuscirete ad ottenerla mai. In caso riusciate a trovarla, sarà meglio che non lo diciate a nessuno o fareste la figura dei veri farlocchi!



come farsi riparare l'armatura

Ricordate quel vecchio mercante pazzo che vendeva le sue merci ai piedi della Roccia della Follia? Non solo vende degli oggetti a buon prezzo, ma otterrete gratuitamente una riparazione se sapete come costringerlo a darvela. Quando trovate il negozio di Lurvy sulla strada del Deserto della Disperazione, assicuratevi di scalare le rocce sulla parete della montagna di destra. Da quel punto fatevi strada verso il basso fino ad arrivare direttamente sopra casa sua. Notate qualche entrata sospetta? Bingo! Calatevi nel suo camino ed uscirete nella sua stanza nel retro! Lurvy rimarrà molto sorpreso dalla vostra grande entrata e si offrirà di riparare uno dei vostri beni senza sovrapprezzo! Quest'offerta è particolarmente utile per farsi riparare l'armatura spezzata di Jess. Grazie a Lurvy potrete farla tornare come nuova. Ora avrete finalmente un'armatura decente per affrontare le missioni più difficili del gioco.





▲ Buon vecchio camino... Calatevi lungo quello di Lurvy per beccarlo in una posizione compromettente. Per farvi stare zitti vi riparerà gratuitamente un oggetto in vostro possesso.

Non Collezionare Buchi in Collezione

Per ricevere gli arretrati inviateci una richiesta specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.
Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (7.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi.
Spedite tutto a **PLAY PRESS PUBLISHING, Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.**

CONTENUTI N. 1

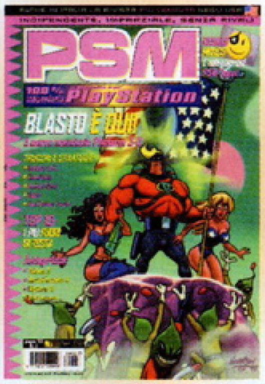
STRATEGIE: Final Fantasy VII, Armored Core, Star Wars, Crash Bandicot 2, Steel Reign
ANTEPRIME: Resident Evil 2, Bloody Roars, Z Gundam, Tekken 3, Gex 2, Newman/Hass Racing, Need for Speed 3, Mega Man Neo, Power Boat Racing, Pitfall 3D, Breath of Fire III, Riven, Monster Rancher, Youngblood, NBA Shotout '98, Diablo
RECENSIONI: Armoured Core, Auto Destruction, Bravo Air Racing, Dragon Ball GT, Front Mission Alternative, Ghost in the Shell, Nagano Winter Olympics, NBA in the Zone '98, One, Peak Performance, Ray Tracer, Real Robot Final Attack, Reel Fishing, Star Wars Master of Teras Skasi, Steel Reign, Street Fighter Collection, Tobal 2, Winning Eleven 3
TIP SLEEVES: Colony Wars, Cool Boarders 2





CONTENUTI N. 2

STRATEGIE: Resident Evil 2, Dead or Alive, Riven, Bloody Roar
ANTEPRIME: Dead or Alive, Crime Killer, Tomba, Gran Turismo, Ninja, Mega Man Nova, Reboot, Einhander, Running Wild, SaGa Frontier, Duke Nuken: A Time to Kill
RECENSIONI: X-Men Children of the Atom, Point Blank, Duke Nukem: Total Meltdown, Riven, Final Fantasy Tactics, Resident Evil 2, Bloody Roar, Monopoly, Klonoa, Bust-a-move 3dx, Bushido Blade, Clock Tower Maximum Force, Poy Poy, The Last Report



CONTENUTI N. 3

STRATEGIE: Resident Evil 2, Bushido Blade, Diablo, Castlevania
ANTEPRIME: Tekken 3, Blasto, Batman & Robin, Mortal Kombat 4, Metal Gear Solid, Vigilante 8, Elemental Gearbolt, Speed Racer, Punky Skunk, Need for Speed III, Gran Turismo
RECENSIONI: Arcade's Greatest Hits 2: Atari Collection 2, Beast Wars Transformers, Breath of Fire III, Diablo, Gex: Enter the Gecko, HotShots Golf, NCAA March Madness, Newman/Haas Racing, Powerboat Racing, Rascal, Shadow Master, Theme Hospital, Z Gundam
TIP SLEEVES: Castlevania, Bushido Blade

CONTENUTI N. 4

STRATEGIE: Need for Speed III, Gran Turismo, Tekken 3, Final Fantasy Tactics
ANTEPRIME: The Unholy War, VR Baseball '99, Bio Freaks, Gran Stream Saga, WarGames, Parasite Eve, X-Men vs. Street Fighter, Vigilante 8, ODT, Akuji, Wild 9's
RECENSIONI: Alundra, Bomberman, Crime Killer, Dead or Alive, Forsaken, NBA Shootout 98, Punky Skunk, Reboot, Speed Racer, Triple Play '99, World Cup '98
PLUS: Bibbia dei Codici (Volume allegato con più di 1.500 codici per oltre 130 giochi)





Nome .... **Cognome** ....
Indirizzo .... **N** ....
Località .... **Cap** .... **Prov.** ....

TESTATA	NUMERO DI COPIE	PREZZO
PSM 1		
PSM 2		
PSM 3		
PSM 4		

Spese Postali ______
Totale ______

PSM ITALIA 100% indipendente Il Mensile per PlayStation

SPACCACODICI

la fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per playstation

Accettatelo - siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

Red Asphalt

Modalità Two-Player Total Chaos per un Solo Giocatore

La modalità two-player Total Chaos di Red Asphalt vi permette di selezionare qualsiasi pista e qualsiasi macchina disponibile nel gioco. Col seguente codice potete usare questa modalità anche quando giocate da soli. Potrete correre in un qualsiasi tracciato con una qualsiasi macchina!

Mentre tenete premuti L2 + R2 nella schermata del titolo, premete ↓, →, ↓, →, O, O, O. Se immetterete il codice correttamente entrerete nella schermata Total Chaos. Purtroppo, per poter uscire da questa modalità sarete costretti a spegnere la PlayStation.



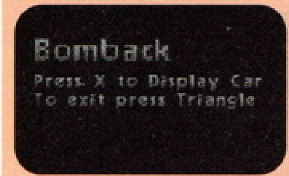
◄ **Inserite il codice nella schermata del titolo. Se tutto è corretto vi ritroverete nella schermata di Total Chaos.**



▲ **Qui potrete scegliere qualsiasi personaggio e qualsiasi macchina (completamente modificata) e gareggiare su qualsiasi pista. Quando sarete stanchi del Total Chaos dovrete spegnere la PlayStation per tornate al gioco normale.**

Sala Esposizioni

Questo codice vi permetterà di guardare in dettaglio ognuna delle vetture presenti nel gioco. Mentre tenete premuti L2 + R1 nella schermata del titolo, premete △, △, ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, X, X. Se avrete inserito correttamente il codice vi ritroverete immediatamente nella "Sala Esposizioni".



◄ **Quando avrete digitato il codice per la sala esposizioni vi ritroverete in questa schermata. Vi avvertiamo che questa modalità potrebbe bloccare la vostra PlayStation.**



► **Usate la D-Pad per ruotare la macchina e guardarla da tutte le angolazioni. Premete X per fermare la rotazione della vettura.**

Speed Racer

Scegliete l'Orario della Corsa

Questo trucco vi permetterà di scegliere in che ora gareggiare (normalmente il gioco passa dal giorno al crepuscolo e infine alla notte). Inserite questo codice nella schermata di selezione della corsa (Course Select) e potrete scegliere l'orario in cui si svolgerà la gara.

Corsa Notturna: Tenete premuti R1 + R2 quando selezionate la pista.

Corsa Diurna: Tenete premuti L1 + L2 quando selezionate la pista.

Corsa al Crepuscolo: Tenete premuti R1 + R2 + L1 + L2 quando selezionate la pista.



► **Inserite i codici di selezione dell'ora nello schermo in cui scegliete il circuito. Potrete decidere se far svolgere l'intera corsa durante il giorno...**



► **...durante il crepuscolo...**



► **...o di notte!**

Sbloccare Tutte le Macchine

Usate questo codice per poter gareggiare con una qualsiasi macchina del gioco. Nella schermata di selezione delle auto tenete premuti R1 + R2 + L1 + L2 + SELECT + ↓ + △.



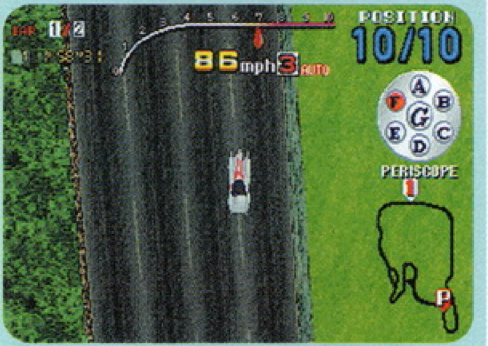
▲ **Ora potrete usare la macchine di Racer X fin dall'inizio del gioco. Gente, certe volte imbrogliare è veramente divertente!**

Inquadrature Extra

Speed Racer ha due inquadrature nascoste. Una vi mostra il vostro bolide da molto lontano, l'altra è a volo d'uccello (come in Micro Machines). Durante la corsa, premere START per mettere il gioco in pausa. Premete per cinque volte → poi cinque volte ←. Levate la pausa ed usate i pulsanti di zoom per usare le nuove inquadrature.



▲ **Questa inquadratura da lontano vi aiuterà ad impostare la prossima curva.**



▲ **Quelli che hanno giocato con *Micro Machines* conoscono bene questa visuale, gli altri potrebbero trovarla un po' difficile da usare.**

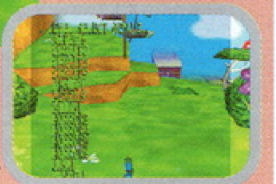
Gex: Enter the Gecko

Selezione del Livello

Questo codice è arrivato all'ultimo momento e siamo riusciti a pubblicarlo per un pelo. Se volte scegliere il livello di Gex con cui iniziare dovrete mettere il gioco in pausa premendo START. Nella schermata di pausa evidenziate "Exit"; mentre tenete premuto L2 premete →, →, ←, →, △, ↓, →. Quando il gioco riprende, premete SELECT per entrare nella schermata di selezione livello. Ora potrete andare dove volete!

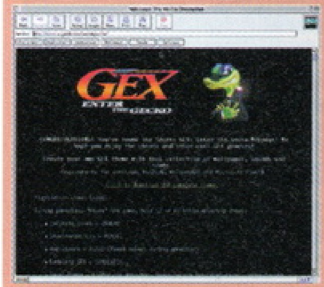


◄ **Mettete in pausa il gioco, poi inserite il codice mentre è evidenziato "Exit".**



► **Quando ritornate al gioco, basta premere SELECT per andare al livello prescelto!**

Sito Internet Nascosto
Nel livello www.dotcom.com potrete trovare un indirizzo Internet per un sito segreto dedicato a Gex. L'indirizzo è http://www.crystald.com/secretgex.html. Qui troverete i seguenti codici, assieme ad un tema del desktop per gli utenti di Windows '95. Mettete in pausa il gioco, poi inserite i codici tenendo premuto L2 o R2. I codici si scrivono come fossero parole, ma dovete imparare bene la legenda qui sotto per capire quale tasto premere.



◀ **Nascosto nel livello di www.dotcom.com c'è l'indirizzo per un sito segreto di Gex. Per coloro che non hanno Internet, ecco l'elenco dei codici che potete trovare in quel sito.**

Legenda dei Codici:

↑ = U o N	△ = A
↓ = D o S	○ = O
← = L o W	X = X
→ = R o E	

Vite Infinite: **UNDEAD**
Invulnerabilità: **WEASEL**
Una Frase: **ALOUD** (Premere SELECT durante il gioco per sentire Gex dire qualcosa)
Gex il Chiacchierone: **SENSELESS**
Timer nel Livello: **EARWAX** (sulla mappa principale, premere SELECT per informazioni sul livello. Premere □ per ottenere i migliori tempi sui specifici livelli).



▲ **Dopo aver inserito il codice EARWAX, premere SELECT sull'area della mappa principale per controllare le statistiche relative a ciascun livello.**



▲ **Dopo aver visualizzato le informazioni relative al livello, potete premere □ per vedere il migliore con cui lo avete completato.**

Spawn

Questi codici semplificheranno un po' questo difficile gioco, rendendolo anche un po' più divertente (ma non troppo). Digitate tutti i codici mentre il gioco è in pausa. Non ci sono indicazioni che vi confermano il corretto inserimento del codice. L'unico modo per vedere se funziona è giocare. Qualche volta può essere difficile capire se un codice è stato veramente attivato.



▲ **Prima di inserire uno qualunque dei seguenti codici, dovrete mettere il gioco in pausa. Non saprete se l'avrete inserito correttamente finché non ripartirete col gioco.**

Salto del Livello
Mettete il gioco in pausa. Mentre tenete premuti L1 + R1 + L2 + R2, premete △, X, □, ○, ○, ○. Se inserito correttamente vi troverete automaticamente al livello successivo.

Invincibilità
Mettete in il gioco pausa. Tenete premuti L1 + R1 e poi premete △, △, X, X, □, ○.

Invisibilità
Mettete il gioco in pausa. Tenete premuti L1 + R1 e poi premete □, □, ○, ○, △, X.



▲ **In questo caso sembra che il codice dell'invisibilità abbia funzionato!**

Tutti i Power-Ups
Mettete in il gioco pausa e mentre tenete premuti L2 + R2, premete △, ○, □, X, △, X.

Tutti gli Oggetti
Mettete il gioco in pausa e mentre tenete premuti L2 + R2, premete X, □, ○, △, □, ○.

Energia Vitale al Massimo
Mettete il gioco in pausa e mentre premete L1 + R1, premete X, ○, △, □, X, ○.

Energia Magica al Massimo
Mettete il gioco in pausa. Tenete premuti L1 + R1 e poi premete △, ○, X, □, △, ○.

Test Drive 4

Quattro Codici Esclusivi
Volete tirare fuori qualcosa di nuovo da questo titolo ormai un po' vecchiotto? Ecco che PSM viene in vostro soccorso! Quando vincete una gara appare uno schermo in cui potete inserire il vostro nome. Qui dovrete immettere i nostri quattro codici.



▲ **In questa schermata, al posto del vostro nome inserite uno dei quattro codici che seguono.**

Tutte le Macchine: SAUSAGE



▲ **Le piste extra sono uguali alle prime cinque percorse al contrario e di notte. Ora dovrete arrampicarvi sulle colline di San Francisco!**

Tutte le Piste: KNACKED



▲ **La pitbull special è la macchina con la migliore accelerazione di tutto il gioco. Bisogna dire che forse è anche la più buffa!**

Nitro: WHOOOOSH
Questo codice fa andare le macchine ancora più veloci
Macchine Minuscole: MJCIM.RC

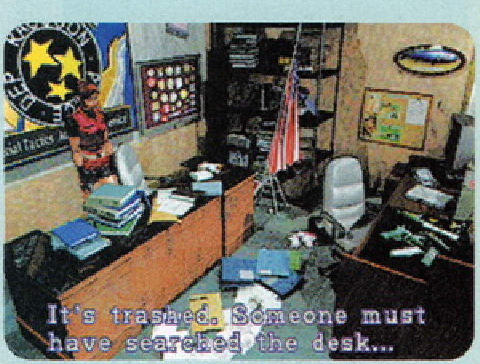


▲ **Questo codice rimpicciolirà i vostri bolidi trasformandoli in macchinine radiocomandate. La cosa buffa è che questi microbi possono causare spaventosi incidenti come se fossero di dimensioni normali.**

Resident Evil 2

Pellicola Segreta "D"

Una pellicola nascosta può essere reperita nella stanza S.T.A.R.S. al secondo piano dell'edificio della polizia. Controllate la scrivania a sinistra per 50 volte. Non vi rovineremo la sorpresa rivelandovi cosa c'è sulla pellicola; dovrete scoprirlo voi stessi.

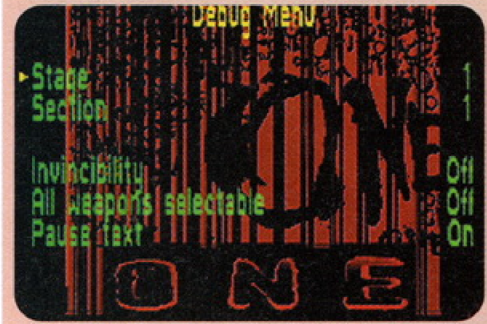


▲ **Controllate questa scrivania per 50 volte e troverete una pellicola segreta (questo trucco funziona sicuramente nella versione più recente del gioco!).**

One

Modalità Trucchi

Tre numeri fa abbiamo pubblicato due codici per One. Ne abbiamo trovato uno nuovo molto meglio dei precedenti. Dal menu principale entrate nella schermata delle Password e digitate "Heybuddy". Avrete accesso ad un menu di trucchi che vi rende disponibile qualsiasi livello e qualsiasi sezione. Potete anche attivare o disattivare l'invincibilità e rendere tutte le armi immediatamente selezionabili. Potrete anche togliere il testo dalla schermata di pausa.



▲ **Questo è l'unico codice che vi serve per *One*. Sostituisce i trucchi che avevamo pubblicato sul numero 2 di PSM e ne comprende altri.**

Triple Play '99

Trucchi per i Fuori Campo e gli Strike Out

Questi trucchi vi permettono di realizzare fuori campo o di eliminare il battitore. State attenti ad usare il primo quando siete in attacco e il secondo quando siete in difesa; se fate il contrario vi sarà difficile vincere. Digitate entrambi i codici durante lo svolgimento del gioco, mentre tenete premuti R1 + R2 + L1+ L2.

Fuori Campo Automatico: △, □, △, ○, X, □, ←, →
Strike Out Automatico: ↑, ↓, △, □, △, ○, X, □

Telecamera Utente

Se volete accedere ad una telecamera manipolabile per improvvisarvi registi, inserite questo codice durante lo svolgimento del gioco, mentre tenete premuti R1 + R2 + L1 + L2: →, ←, ↑, ↓, →, ←.

Le Urla Della Folla ed i Commenti dell'Annunciatore

Triple Play '99 ha un sacco di simpatici codici che permettono di manipolare il brusio della folla ed i commenti dell'annunciatore. Anche se questi trucchetti non influiscono sullo svolgimento del gioco, sono divertenti da utilizzare soprattutto quando si gioca con qualcuno che non li conosce. Inserite la sequenza durante lo svolgimento del gioco (non mettete in pausa), ricordate sempre di tenere premuti L1 + L2 + R1 + R2.

Rumori della Folla:
"Awww!": X, ↓, ↓, X
Brusio leggero: △, X, X, △
Ruggito rombante: □, ←, ←, □
Buu: ○, →, →, ○
Applauso della folla: △, ↑, ↑, △

Commenti dell'Annunciatore:
"Hey Buck, tell us a story...": ↑, △, →, ○
Quiz sul mondo del baseball: ↓, X, →, ○
Pubblicità: ←, □, →, ○
Il gioco dei soprannomi: ○, →, □, ←
Condizioni atmosferiche: X, ↓, △, ↑
????: ←, □, ↑, △
????: ↑, △, ↓, X

"This game brought to you by..."
Jon Spencer: ↑, △, ↑, △
Gary Lam: ↑, △, ↑, ○
Chuck Osieja: ↑, △, ↑, □
Steve Rechtschaffner: ↑, △, ↑, X
Brent Nielsen: ↑, △, ↑, ↑
Pauline Moller: ↑, △, ↑, ←
Agathat Kuzniak: ↑, △, ↑, ↓
Mike "Swanny" Swanson: ↑, △, ↑, →

Duncan Lee: ←, □, ←, △
Yanick Lebel: ←, □, ←, ○
Anne Geiger: ←, □, ←, □
Edwin Gomez: ←, □, ←, X
Wendell Harlow: ←, □, ←, ↑
Stephen Gagno-Cody: ←, □, ←, ←
Vanessa Gonwick: ←, □, ←, ↓
Adrienne Travica: ←, □, ←, →

Frank Faugno: →, ○, →, △
Michael J. Sokyrka: →, ○, →, ○
Kirby Leung: →, ○, →, □
Jeff Coates: →, ○, →, X
Mike Sheath: →, ○, →, ↑
Mark Liljefors: →, ○, →, ←
Anne Fouron: →, ○, →, ↓
Kenneth Newby: →, ○, →, →

Carolyn Cudmore: ↓, △, ↓, △
Rick Falck: ↓, △, ↓, X
Louis Wang: ↓, △, ↓, ↑
Mark Dobratz: ↓, △, ↓, ←
Brett Marshall: ↓, △, ↓, ↓
Jason Lee: ↓, △, ↓, →

Jen Cleary: ↑, ↑, ↑, ↑
Bob Silliker: ←, ←, ←, ←
Eric Kiss: ↓, ↓, ↓, ↓
Darron Stone: →, →, →, →
Ryan Pearson: X, X, X, X
Stan Tung: ○, ○, ○, ○
Rob Anderson: □, □, □, □
Mike Rayner: △, △, △, △

Stadi Nascosti

Triple Play '99, come il suo predecessore, ha tre stadi nascosti. Li potete trovare premendo in sequenza L2, L1, R1, L1, R2 mentre vi trovate nella schermata di selezione stadi. Spostate il cursore sull'estrema destra per selezionare gli stadi nascosti: Antica Roma, Neo Vancouver e Anytown City, U.S.



▲ **Usate il codice per gli stadi nascosti quando vi trovate in questo menu. Se lo digiterete correttamente sentirete l'annunciatore dire "Triple Play '99" e troverete i nuovi stadi all'estrema destra della schermata di selezione.**



▲ **Il baseball è stato inventato dagli antichi Romani? Probabilmente no, ma le antiche arene si adattano perfettamente allo sport preferito dagli Americani !**

Armored Core

Telecamera Fissa

Una delle migliori trovate del vecchio Warhawk era la presenza di un'opzione per poter vedere l'azione da una inquadratura fissa. Dopo aver sganciato la telecamera, potete seguire l'azione da un punto di vista esterno, come se steste guidando un modellino. I giocatori hanno apprezzato molto quest'opzione perché valorizzava maggiormente la grafica del gioco. Con questo codice potete usare lo stesso tipo di telecamera stazionaria anche in *Armored Core*. E' troppo difficile da usare in un combattimento, ma è ottima se in un momento di pausa volete guardare il vostro Mech. Durante il gioco, premete ○ + X + START. I gioco si metterà in pausa. Quando premerete di nuovo START per tornare a giocare, vedrete che l'inquadratura sarà fissa e non più alle spalle del vostro robot. Per tornare alla camera standard dovrete mettere il gioco in pausa e poi ripartire. Potete tentare un trucco simile con □ + △ + START per avere una visuale in prima persona.



▲ **Provate ad inserire il codice mentre siete a mezz'aria per selezionare una visuale a "volo d'uccello".**

codici per game shark



Per poter utilizzare questi codici, dovrete avere una scheda Game Shark. Questa speciale periferica si connette alla porta I/O che si trova sul retro della PlayStation e vi permette di utilizzare trucchi altrimenti inaccessibili! Senza questo strumento del perfetto "imbroglione" questi codici non vi serviranno a nulla, quindi non provate ad inserirli in nessun menu di gioco. Chi invece possiede la scheda sa esattamente come utilizzarli.

ALUNDRA

Spada Leggendaria 801dd5f00001

AUTO DESTRUCT

Carburante Infinito 800a7e100064
Missili Pesanti a Ricerca Infiniti 800a5ebe0063
Mine Pesanti Infinite..........................800a5eae0063
Razzi Pesanti Infiniti 800a5eba0063
Swarmer Pesanti Infiniti 800a5ec20063
Missili a Ricerca Infiniti 800a5ebc0063
Razzi Medi Infiniti...............................800a5eb80063
Mine Infinite 800a5eac0063
Olio Infinito...800a5eb00063
Olio Scivoloso Infinito 800a5eb20063
Razzi Infiniti 800a5eb60063
Swarmers Infiniti.................................800a5ec00063

GEX: ENTER THE GECKO

Energia Infinita 800953140004
Vite Infinite 800953100063
Tempo Infinito d0140c881500
80140c881520
d013648c1500
8013648c1520
d014ddb01500
8014ddb01520
d01371141500
801371141520

NEED FOR SPEED V-RALLY

Crediti Infiniti 800baca40009

PUNKY SKUNK

Avere 99 Stelle 80172cd00063

SHADOW MASTER

Avere il Lancia Granate......................8007ab3c010f
Avere la Mitragliatrice 8007ab2c010a
Avere la Railgun 8007ab6c010c
Avere il Lancia-Razzi..........................8007ab4c0110
Granate Infinite..................................800832ac0020
Munizioni per
Mitragliatrice Infinite 8008316c0fff
Missili Infiniti 800833440020
Munizioni per Railgun Infinite 800834460020
Laser mai Surriscaldato 800837400000

FINAL FANTASY

HP Infiniti per il Personaggio 1..........8009d85c0155
HP Infiniti per il Personaggio 2..........8009dc9c0155
HP Infiniti per il Personaggio 3..........8009e0dc0155
MP Infiniti per il Personaggio 1.........8009d86000ff
MP Infiniti per il Personaggio 2.........8009dca000ff
MP Infiniti per il Personaggio 3.........8009e0e000ff
Guadagnare
Velocemente i Livelli d'Esperia..........8009d7d8ffff

Beast Wars

Armi Potenziate

Questo gioco diventa più sopportabile quando potete eliminare i cattivacci con un colpo o due. Usate questo codice per potenziare al massimo le vostre armi.
Mettete in pausa il gioco durante una partita e mentre tenete premuto L2, premete i seguenti pulsanti ↑, ↓, ←, →, △, X, □. Continuate a tenere premuto L2 finché non farete ripartire il gioco premendo START.



▲ **Sfortunatamente questo codice non riesce a migliorare di molto lo scarsissimo *Beast Wars*.**

Hardware PlayStation

Come Ripristinare i Salvataggi Cancellati

Questo antico segreto era stato stampato nel manuale di istruzioni allegato alla prima versione giapponese della PlayStation. Per ragioni misteriose questo trucchetto hardware è stato tolto nelle edizioni successive del manuale nipponico. In Occidente non ci risulta che sia mai stato pubblicato su un manuale PlayStation
Attenzione, prima che iniziate a fare i salti dalla gioia, vogliamo chiarire che questo trucco non vi permette di ripristinare i salvataggi che avete completamente cancellato. Tuttavia è un tentativo disperato di ricuperare un blocco di memoria accidentalmente cancellato. Entrate nella schermata di gestione della Memory Card. Per chi non lo sapesse, si accede a questo menu accendendo la PlayStation senza giochi all'interno. Scegliete l'opzione della Memory Card e vi ritroverete in una schermata che vi mostra tutti i vostri salvataggi. Se cancellate accidentalmente un salvataggio, potete ricuperarlo premendo L1 + L2 + R1 + R2 prima che il blocco scompaia del tutto. Tenete premuti i pulsanti per qualche secondo e se sarete stati abbastanza veloci il blocco riapparirà una volta che rilasciate i tasti. Se i dati scompaiono completamente dallo schermo e voi non premete velocemente i pulsanti, il salvataggio è perso per sempre e non c'è modo di recuperarlo. Per questa ragione vi sconsigliamo di provare questo trucco su dei salvataggi a cui tenete in modo particolare.



▲ **Per colpa della fretta cancellate accidentalmente un salvataggio? Non disperate ancora, non tutto è perduto...**



▲ **Afferrate il controller in tutta fretta e tenete premuti i bottoni R-L prima che il blocco scompaia del tutto!**



▲ **Whew! Il blocco riappare quando lasciate i tasti. Provate questo trucco con i salvataggi dei vostri amici e vedrete quanto vi ringrazieranno per averglielo insegnato!**

Klonoa

Music Test

Eccovi un'altra ragione per giocare dall'inizio alla fine a questo divertentissimo platform. Se riuscite a liberare tutti i prigionieri che si trovano nei vari livelli di gioco, sarete ricompensati con un piccolo gioco bonus intitolato "La torre di Balue". Quando sarete arrivati in cima vedrete un filmato divertente.
Ora andate alla schermata di selezione del livello e dovreste vedere una nuova opzione che vi permetterà di ascoltare le musiche del gioco.



► **Ehi, non bastava la simpatia che il piccolo protagonista sprizza da tutti i pori? Se non soffrite di diabete, provate ad ascoltare le dolci musichette del Music Test nascosto!**

Street Fighter Vs. X-Men

Prendere a Calci il Nemico Quando è a Terra

Proprio come nella versione da sala giochi, se premete START dopo aver vinto un round riguadagnate il controllo del vostro personaggio. Potrete così picchiare l'avversario disteso a terra o prenderlo in giro.

Usare Akuma

Questo codice funziona in tutte le modalità di gioco, compresa quella Vs. Nella schermata di selezione del personaggio spostate il cursore nella riga più alta (quella con Magneto, il Fenomeno, Dhalsim e Vega) e premete ↑. Apparirà Akuma, e potrete selezionarlo con qualsiasi tasto.



▲ **Basta evidenziare qualunque personaggio della riga in alto e premere ↑ per fare apparire Akuma. Ora premete qualsiasi tasto per selezionarlo.**

Costume alternativo per Chun-Li

Questo trucco vi permetterà di selezionare Chun-Li con una divisa alternativa. Nella schermata di selezione dei personaggi, evidenziare Chun-Li. Poi premete SELECT e tenetelo premuto per cinque secondi prima di premere un tasto per selezionarla.



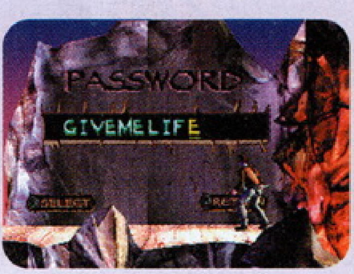
▲ **Il costume segreto di Chun Li è molto simile a quello che indossa in *Street Fighter EX Plus Alpha*, ma di colore rosso.**

Pitfall 3-D

Vite Extra

Per avere 10 utilissime vite extra, digitate la password "GIVEMELIFE" nell'apposita schermata. Dovrebbe apparire un messaggio che vi confermerà che avete 10 vite in più. Ora potete inserire qualsiasi altra password o cominciare un nuovo gioco.

Dal menu principale entrate nella schermata delle password e digitate "GIVEMELIFE".



Passwords

Vedere tutti i filmati del gioco: **PLAYMOVIES**



▲ **Con la password PLAYMOVIES potrete gustarvi tutti i FMV del gioco.**

Vedere le scene d'intermezzo: **PITFALLCOMIC**



▲ **Digitando PITFALLCOMIC potrete vedere tutte le schermate d'intermezzo in stile fumetto.**

Harry 2-D: **2DHARRY**



▲ **Il codice di Harry 2-D renderà il vostro eroe bidimensionale. Quando cammina su e giù è appena visibile, mentre apparirà normalmente quando va da sinistra a destra. Sì, è proprio in questa schermata!**

Harry libero dalla gravità: **ZEROGHARRY**



▲ **Questo sì che è divertimento! La password ZEROGHARRY fa fluttuare e roteare Harry come se fosse sullo Space Shuttle. Questo rende il gioco un po' più difficile.**

Modalità capoccione: **BIGHEADHARY**



▲ **Ormai sembra obbligatorio che ogni nuovo gioco includa la modalità "Capoccioni"!**

Disattivare il parlato: **STOPTALKING**
99 vite: **STEVECRANEME**
Accesso immediato all'originale Pitfall: **CRANESBABY**
Accesso immediato alla sequenza dei crediti: **CREDITS**

Trucchi da Usare nel Pitfall Versione Originale

All'interno di *Pitfall 3-D* c'è la perfetta conversione del *Pitfall* originale per l'Atari 2600. La potete giocare digitando la password riportata in precedenza. Non contenta di aver incluso il mitico gioco originale, l'Activision ha anche aggiunto alcuni buffi codici esclusivi.

R1 + R2: Sostituisce la testa di Pitfall con quella di Gary (il programmatore della versione per 2600)



◀ **La capoccia di Gary (il tizio che programmò *Pitfall*) può essere incollata sul corpo di Harry.**

R1 + Cerchio: Sostituisce la testa di Pitfall con quella di Elvira (la figlia del programmatore capo)



▲ **Come sarebbe possibile permettere che accada qualcosa di male ad una bambina così bella?**

R1 + △, mentre si è in una Schermata con i Coccodrilli: Quando aprono la bocca i coccodrilli dicono "Hi Mom".

L1 + L2: Mette a disposizione infinite vite.

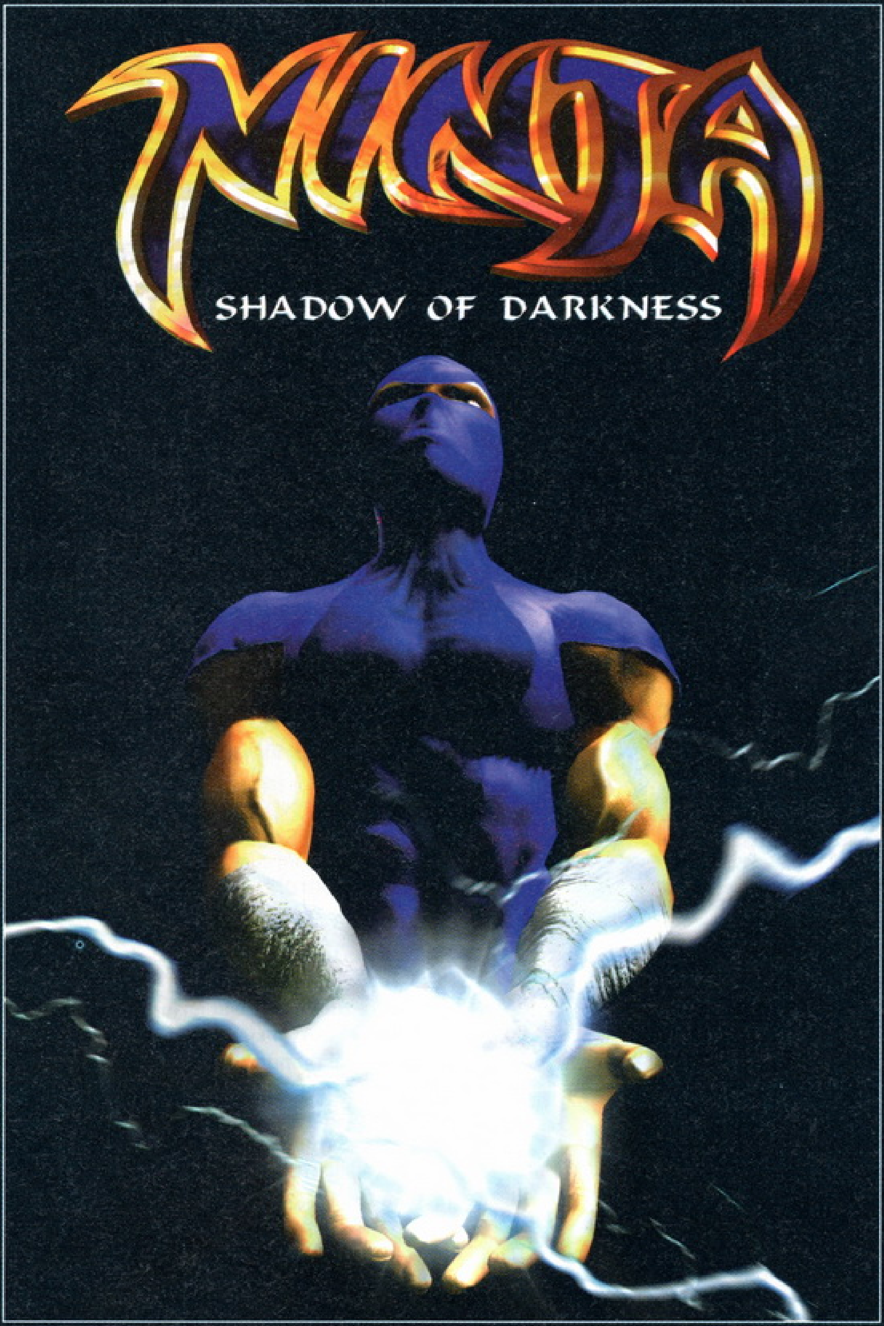
Ringraziamenti Nascosti

Tenendo premuto R1 alla fine dell'ultimo titolo (quello con su scritto "Thanks to families"), si può accedere ad un'altra schermata con le congratulazioni per voi.











COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventura e azione nel magico mondo dei Ninja!
Nel mondo di Kurosawa il giovane ninja è convolto in una storia di demoni, rituali e sacrifici. Ninja, Shadow Of the Darkness, porta voi al centro di questa mistica avventura, dove dovrete affrontare decine di pericoli e nemici utlizzando un vasto arsenale di armi, incantesimi e le più segrete conoscenze della scuola di combattimento Ninja.

- **Gioco realizzato in 3D con prospettiva in 3ª persona.**
- **Inquadrature intelligenti e dinamiche che portano sempre al centro dell'azione coinvolgendo il giocatore ai massimi livelli.**
- **4 grandi ambienti di gioco, ognuno diviso in livelli.**
- **Numerose mosse speciali, magie e armi a disposizione.**
- **Grafica dettagliata e realistica.**

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

CONTATTO

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

PSM non è solo un esperienza passiva, comunicate con noi scrivendo all'indirizzo PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502. O ancora meglio tramite E-Mail:
playpres@uni.net



▲ Commossi fino alle lacrime, l'intera redazione festeggia la chiusura di questo numero estivo. Anche Chibi ci è venuto a trovare dal Giappone per aiutarci a rispondere alle vostre lettere.

► PSM: Grandi! Siete i lettori migliori che una rivista può avere! Ci avete completamente sommerso di lettere e di complimenti. I vostri suggerimenti sono stati tutti presi in considerazione e come avete potuto vedere abbiamo già fatto alcuni cambiamenti per venire incontro alle vostre richieste. Continuate così; ci piace sprofondare tra le vostre lettere. Avremmo però anche noi una piccola richiesta: ragazzi siate pazienti e non perdete le speranze. Stiamo cercando di rispondere a più lettere possibile. Anche se pensate di essere stati cestinati, sappiate che in realtà molti di voi sono già in fila per essere pubblicati. Se però avete delle richieste particolarmente urgenti, vi consigliamo di usare l'indirizzo Internet e avrete una risposta in pochi giorni. Da questo numero ci viene in soccorso la redazione americana. Alcune delle vostre lettere verranno passate a loro che ci aiuteranno nelle risposte.
Continuate così perché voi siete la linfa vitale di PSM.

CIAO, prima di tutto voglio farvi i complimenti per la splendida realizzazione della VOSTRA rivista (come sono originale!!!) e dirvi che anch'io come voi sono un appassionato della PLAY (3 ore e mezza al giorno bastano?!?) e fare un ringraziamento speciale alla PLAY stessa che unisce noi, videogiocatori in una grande famiglia (che poeta!!!).
Come mi avevate chiesto vi scrivo la mia biografia: mi chiamo (in realtà non sono io che mi chiamo ma sono gli altri!!?) Luca e ho 14 anni... (ah! Ah! Che scherzo!?!) ma prima di passare alle domande vi dico che se non mi pubblicate (lo dico alla mamma!!!) mi converto a un'altra rivista (vi prego pubblicatemi, se no rimango senza la mia rivista preferita, sigh!!!).

1. Cosa sono esattamente i poligoni? E cos'è il gore? E cosa vuol dire che un gioco è uno splatter? (Non ditemi che me lo sono inventato io "gore").

2. (Domanda un po' scema) Per scrivere le strategie di un gioco state prima ore e ore a giocarci per scoprire il finale o li "scopiazzate" da qualche parte?

3. Su una PLAY modificata, oltre ai CD duplicati, funzionano anche quelli americani e giapponesi?

4. Uscirà (prima o poi) *Resident Evil 3*? Se sì, sarà sempre ambientato a Raccoon City? E quando (più o meno) uscirebbe?

5. Esistono, come già sul PC, i trucchi per giocare con i testoni sulla PSX? (I trucchi di cui parlo si riferiscono a FIFA '98).

6. Esiste su PlayStation una conversione di *Monkey's Island*?

7. MA SE SIETE INDIPENDENTI AL 100% CHI VI PAGA?

8. Qual è, secondo voi, la miglior simulazione di combattimento aereo per PSX? E qual è il miglior gioco di strategia (che non sia *C&C Red Allert*, et similia)?

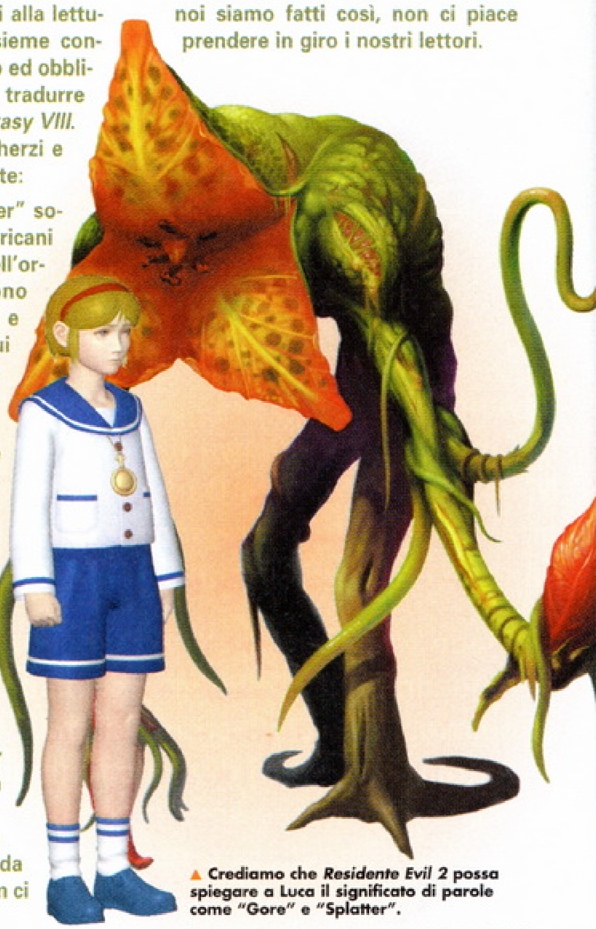
Vi prego di rispondere alle mie domande, e approfitto per fare i complimenti alla redazione, e spero che continuerete a fornirci di adesivi per le MEMORY e robe di questo genere (vedi adesivo per il vano disco n° 3).

Borzani Luca,
Milano (MI)

► CARLO: Ciao Luca, visto che non devi convertirti ad un'altra rivista! Noi facciamo di tutto per pubblicare più lettere possibili, ma a volte lo spazio è tiranno. Se però non perdete le speranze, sarete sicuramente ricompensati. Visto che ora fai ufficialmente parte del PSM Team, dovrai riuscire a convertire tre tuoi amici alla lettura di PSM. Così insieme conquisteremo il mondo ed obbligheremo la Sony a tradurre in Italiano *Final Fantasy VIII*. Ok, basta con gli scherzi e passiamo alle risposte:

1. "Gore" e "splatter" sono due termini americani relativi al mondo dell'orrore. Entrambi sono riferiti a giochi, film e immagini forti in cui si vedono scene piene di sangue o altre inquadrature particolarmente impressionanti. *Resident Evil 1* e *2* sono sicuramente giochi "gore" e "splatter".

2. Ottima domanda Luca e per niente scema! Noi i giochi li finiamo tutti due volte. Noah ci gioca per primo e scrive la strategia. Poi io (Carlo) ci rigioco seguendo la sua guida per verificare che non ci siano errori. Certo sarebbe facile copiarle da Internet o da altre riviste, ma che vuoi fare... noi siamo fatti così, non ci piace prendere in giro i nostri lettori.



▲ Crediamo che *Residente Evil 2* possa spiegare a Luca il significato di parole come "Gore" e "Splatter".

FORUM

Ogni mese mettiamo giù il joypad per un attimo di riflessione su un aspetto del mondo PlayStation videogiochi. Vi invitiamo al dibattito, quindi mandateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Play Press Publishing srl – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma oppure via e-mail a: playpres@uni.net (specificate nel subject "FORUM"). Le risposte migliori verranno pubblicate in questa sezione.

L'Argomento Del Mese

CHE COSA È ACCADUTO ALLA GRANDE MUSICA DEI VIDEOGIOCHI?

Si potrebbe affermare che la qualità della musica nei videogiochi sia al suo apice. Dopo tutto, la tecnologia di oggi consente un sonoro di qualità CD, ben lontano dai bip degli anni passati. I giochi sono realizzati con la stessa qualità audio che vi potreste aspettare da una registrazione professionale. Nonostante tutto, credo che nel corso degli anni si sia perso qualche cosa. Sto per diventare un tantino nostalgico, per cui abbiate pazienza. Quando penso ai bei vecchi tempi con il NES a 8 bit della Nintendo, riesco ancora a canticchiare la musica di un bel po' dei miei giochi preferiti. Ora, se mi chiedeste di intonare qualche nota dei giochi più recenti, non ne sarei capace. Perché? La musica di oggi non è coinvolgente. Insomma, la colonna sonora dei giochi attuali è di qualità tecnica sicuramente migliore, ma per la maggior parte dei casi è blanda e poco incisiva, destinata a scomparire presto nell'oblio. Nei vecchi tempi i programmatori del suono erano costretti a scrivere motivi semplici a causa della limitazione dell'hardware. Visto che non potevano imitare la vera musica, dovevano realizzare dei motivetti molto semplici ma simpatici. Questo funzionava a dovere. Appena ascoltavamo certe musichette, subito ci veniva in mente il gioco a cui erano associate. Se venivano usate a dovere davano al gioco una sua personalità. *Castlevania, Mario, Sonic, Contra, Mega Man:* questi giochi avevano tutti una gran tema musicale. La loro musica vi rimaneva a lungo in mente dopo aver smesso di giocare.

> "LA COLONNA SONORA DEI GIOCHI ATTUALI E' SICURAMENTE MIGLIORE, MA DESTINATA A SCOMPARIRE NELL'OBLIO"



Una colonna sonora appropriata è molto importante, specie se si vuole dare al gioco un'impronta riconoscibile. Per esempio, pensate a questi film: *Indiana Jones, Guerre Stellari, Lo Squalo* e *Star Trek.* Scommetto che non esiste nessuno che non sia in grado di canticchiare il motivetto di almeno due di questi film.

Ecco, io ho detto la mia. Ora è tempo che parliate voi. Mi piacerebbe sapere che ne pensate della musica dei videogiochi di oggi, e magari quali sono secondo voi i due migliori motivetti di tutti i tempi. Qual è quello che ancora canticchiate? Come sempre prenderò le risposte più interessanti e le stamperò in questa pagina (cercate di essere brevi!).

► CHRIS SLATE

La domanda di Forum:

PlayStation 2: quando deve uscire sul mercato?

Ecco le vostre risposte all'argomento del numero 2. E' stato difficile riuscire a ridurre lo spaventoso ammontare delle vostre lettere, ma ci siamo riusciti scegliendo quelle poche che esaminano la questione da un punto di vista diverso. Adesso diamo un'occhiata a quello che avete da dire...

Se la Sony ha intenzione di realizzare un nuovo sistema prima dei prossimi due anni dovrebbe renderlo compatibile con i vecchi giochi della PlayStation insieme ai nuovi super giochi a 128 bit DVD. Questo fornirà una base di partenza di oltre 600 titoli e la gente che non volesse subito il nuovo sistema potrebbe fare un buon affare. La PlayStation potrebbe andare avanti per un altro anno. Questa sarebbe davvero una gran rivoluzione, perché i giochi avrebbero a disposizione il nuovo super sistema a 128 bit con l'incredibile tecnologia DVD, che potrà migliorare i vecchi giochi grazie alla maggiore disponibilità di memoria. Forse tutto questo non è neanche possibile, ma è la mia opinione.
Munky

Penso che la Sony debba aspettare almeno la metà del 1999 prima di lanciare un nuovo sistema. Far uscire un sistema troppo presto rovinerebbe definitivamente le sue possibilità di diventare popolare. La Sega ha realizzato il Saturn con troppa fretta e guardate le conseguenze! Sicuramente la Sony farà uscire la PlayStation 2 quando sarà sicura che il mercato è ricettivo. Il Saturn è morto perché la Sega non ha promosso la console come avrebbe meritato. Il Genesis ha avuto successo perché aveva grossi miglioramenti. La Sony DEVE far pubblicità nel modo giusto. La PlayStation 2 deve partire con una base di giochi. La Nintendo ha fatto un errore quando ha fatto uscire il N64 con solo due giochi a disposizione. La Sony dovrebbe imparare dagli errori delle altre compagnie e far uscire il nuovo sistema solo quando sarà sicura al 100% che sia pronto, e quando sarà sicura al 100% che lo saranno anche i giocatori.
Nirvan

Sono sicuro che molti fan della PlayStation vorrebbero un nuovo sistema, ma credo che non sia il momento giusto. Primo, la PlayStation originale regge bene la concorrenza, quindi la Sony dovrebbe aspettare a lanciare la PS2. Secondo, penso che la Sony dovrebbe aspettare l'uscita del nuovo sistema della Sega, che sarà probabilmente una bolla di sapone, per vedere quanto sia buono. Infine, ma non meno importante, penso che una console senza una libreria di buoni giochi sia un costoso soprammobile. La Sony dovrebbe aspettare finché non saranno pronti un po' di giochi adatti alla potenza della PS2. Credo che la Sony dovrebbe attendere il Natale del 1999 o anche quello del 2000. So che prima o poi la PlayStation verrà rimpiazzata, ma il tempo non è ora.
Davealviola

Voglio rivolgere una domanda alla Sony: Perché non rendere il nuovo sistema compatibile con i vecchi giochi? Visto che la PlayStation si basa sui CD-ROM, la Sony potrebbe contare su un sistema con una libreria istantanea di oltre 300 titoli. Certo, ci dovrebbe essere del nuovo software in grado di sfruttare il nuovo sistema a fondo, ma perché rendere obsoleti i giochi del passato?
Capisco che la Sony debba tenere d'occhio la concorrenza ed assicurarsi di rimanere un passo avanti. Per far questo penso che dovrebbe produrre un nuovo sistema entro un anno o due, quando il software per il N64 raggiungerà il picco.
Enrico Vecchi

Prima o poi dovrà uscire la PS-X2.
Purtroppo questo accade dai tempi dei primi Atari e più il tempo va avanti e meno dura la vita di ogni singola console. La PS-X sembra rafforzare il suo dominio sul mercato di giorno in giorno battendo anche il potentissimo NINTENDO 64 che è venduto allo stesso prezzo della PLAYSTATION.
Questo successo della PS-X è dovuto anche al fatto che 3 anni fa la Nintendo e la Sega avevano dichiarato di non essere affatto preoccupate dalla Sony poiché secondo loro era inesperta.
Finché la PS-X continuerà a vendere così tanto penso che la Sony non comincerà neanche a progettare una nuova console. Penso che per altri 3 anni continueremo ad avere nei nostri salotti la cara PlayStation. La Sony ha pensato comunque di far uscire una "nuova" console (Yaroze) che non è altro che la miglioria della PS-X. Ora la Sony vuol far uscire in Giappone nel 1999 il famigerato PDA (estensione della Memory Card) che comunque è compatibile con la PS-X e continua a sfornare periferiche: dual shock, le numerose Memory Card volanti. Poi ragazzi pensiamo ai cugini della Sega che hanno visto decadere il loro SATURN. In fondo fino ad ora ci è andata bene.
DEN'V
PS - Vi piace TEKKEN2? Bé, TEKKEN2 utilizzava soltanto al 30% le potenzialità della PlayStation. Au revoir



- CHRIS: Quasi tutti si sono espressi in favore dell'attesa, da parte della Sony, di almeno un anno o due prima di fare uscire un nuovo hardware. Inoltre sembrate essere pazienti abbastanza perché la Sony lavori nel modo giusto, con una buona base di titoli di qualità che avvantaggerebbero il nuovo hardware. La buona notizia è che tutti voi siete completamente soddisfatti dell'attuale PlayStation. La Sony dovrebbe esultare per questo risultato!

3. COSA!?! Ho sentito dire CD Duplicati?!? Ragazzi non facciamo scherzi... la pirateria ha già massacrato l'Amiga. Comunque la risposte è affermativa. Con la modifica puoi far girare i giochi americani e giapponesi.

4. Attualmente i creativi della Capcom sono già impegnati nella progettazione di *Resident Evil 3*. Purtroppo non sappiamo ancora dove sarà ambientato, chi saranno i protagonisti e quando uscirà nei negozi.

5. Noi non ne sappiamo nulla, ma se esistono sono sicuro che gli altri lettori ce lo faranno sapere prestissimo.

6. No, purtroppo no!

7. La gloria è la nostra unica ricompensa! In realtà noi veniamo ripagati con gli utili delle vendite di PSM. Quindi si può dire che voi lettori siete i nostri datori di lavoro.

8. Per quel che riguarda i simulatori, *Ace Combat 2* non è malaccio. Se ti piacciono le simulazioni di elicottero, prova a dare un'occhiata al vecchio *Firestorm: Tunder Hawks*. Tra i giochi di strategia ti consigliamo *Vandal Hearts* (che è anche un po' GDR) e *War Craft 2*. Se hai possibilità di giocare con titoli americani e giapponesi, *Final Fantasy Tectics* e *Front Mission 2* sono dei grandi titoli.
Vedrai che continueremo a farvi delle piccole sorprese ogni numero. Ciao Luca, a risentirci!

Nucleare Redazione,
da circa un anno sono padre di una splendida PlayStation.
Ho cominciato a comprare tutte le riviste riguardanti questa console e voi siete risultati i migliori.
Vorrei porvi alcune domande:

1. Che ne direste di aggiungere agli stichers per le memory card qualche gadget o poster? Insieme all'ottima qualità della vostra rivista, risultano un buon motivo di acquisto.

2. C'è una netta differenza tra la qualità grafica delle ultime produzioni e le precedenti; siamo già al massimo livello, date le costruzioni di una macchina a 32 bit, o possiamo aspettarci qualcosa di più?

3. Ho letto che *Croc 2* non uscirà per Play, è vero?

4. Uscirà in Europa il fumetto di *Resident Evil*?

Grazie per l'attenzione e cordiali saluti,
il vostro affezionatissimo
Alessandro Contosta
Età 11 anni, Como

STEVE: Ciao Alessandro. Siamo contenti che la qualità di PSM abbia conquistato il cuore di un neo-papà come te.

1. Già da due numeri stiamo regalandovi i libretti speciali con le soluzioni dei classici giochi della PlayStation. Finita l'Estate, potrebbe essere una buona idea inserire dei mini-poster. Perché voi lettori non ci dite quali sono i soggetti che vorreste poter appendere sulle pareti della vostra camera? Aspettiamo suggerimenti.

2. C'è ancora un certo margine di miglioramento per i giochi PlayStation. Ci vorrà ancora un anno intero prima che la console della Sony possa veramente considerarsi finita. Forse già *Soul Reavers* potrebbe essere una sorpresa inattesa.

3. In realtà la sua uscita è prevista per dicembre. A meno che non ci siano ripensamenti, credo che questo Natale potrai giocarci tranquillamente.

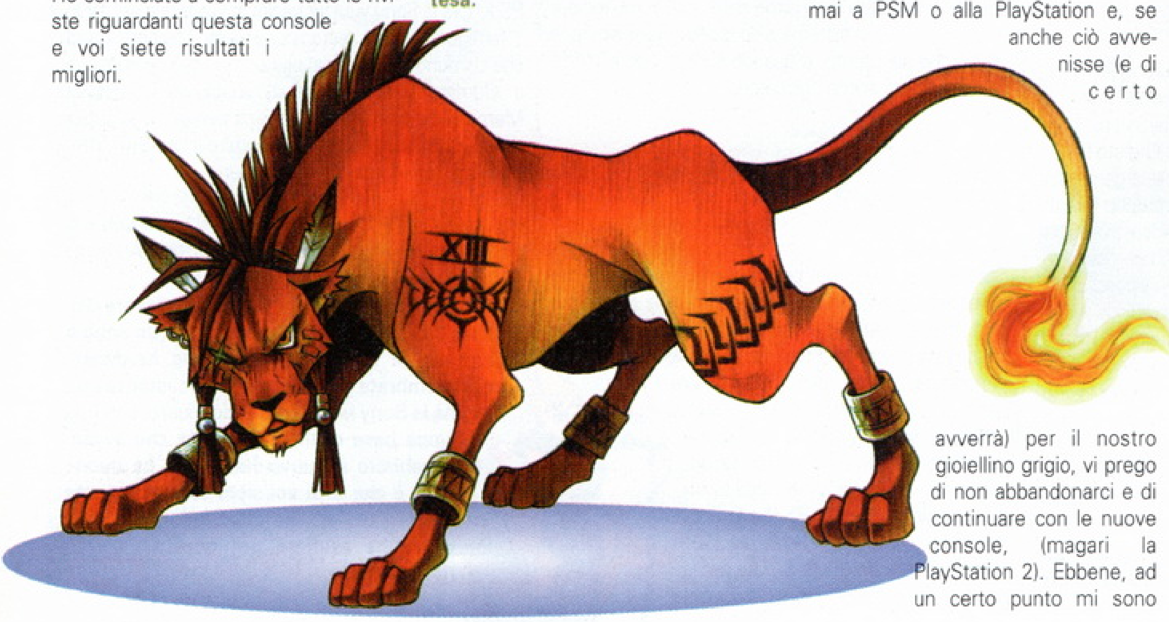
4. Per ora non è prevista ancora nessuna uscita. Se cambierà qualcosa te lo faremo sapere.



Alla Redazione di PSM
Sono un grande appassionato di videogame ormai "grandicello", e seguo il rutilante mondo dell'intrattenimento videoludico (o home entertainment) sin da quando, ancora bambino, mi regalarono un mitico C64, che fa ancora la sua bella figura nella mia stanza. Da allora ad oggi ne è davvero passata di acqua sotto i ponti. Sono un più che soddisfatto possessore di Sony PlayStation e, lasciatemelo aggiungere, Nintendo 64. Il desiderio di essere sempre aggiornato sulle ultime novità e di essere sempre al corrente delle opinioni di gente esperta, mi ha spinto ad acquistare in tutti questi anni molte riviste del settore, alcune delle quali non vengono nemmeno più pubblicate (a causa della "morte" della console che esse trattavano e che io magari possedevo); spero che ciò non accada mai a PSM o alla PlayStation e, se anche ciò avvenisse (e di certo avverrà) per il nostro gioiellino grigio, vi prego di non abbandonarci e di continuare con le nuove console, (magari la PlayStation 2). Ebbene, ad un certo punto mi sono stufato di tutte quelle riviste piene di pubblicità, di ragazzini incompetenti che, piuttosto di parlare dei giochi appena usciti e consigliarci "Questo compralo" e "Questo lascialo pure a quello stupido negoziante che non vede l'ora di fregarti", parlano, nella migliore delle ipotesi, di come la loro nonna faceva la calza.
Spulciando in fumetteria, un giorno ho visto una rivista americana e, attratto dall'aspetto affidabile e curato, storcendo un po' il muso per il prezzo (14.000 £!), la acquistai.
Sebbene alcuni problemi di traduzione a volte mi impedivano di capire nella loro totalità gli articoli, ne rimasi non soddisfatto, ma a dir poco, entusiasta. Quando PSM nell'aprile '98 ha visto la luce in versione italiana per mano di voi della Play Press, ho fatto i salti dalla gioia. Secondo me (credo che si sia capito da un bel pezzo) siete i migliori, e più degli altri avete non solo la professionalità e la competenza che vi contraddistingue, ma soprattutto l'esperienza in un settore come quello americano che qui nel Bel Paese nessuno può vantare.

Rocco Sgò
Palmi (Reggio Calabria)

ALESSANDRO: Grazie Rocco, sono lettere come questa che ci ridanno energia dopo dodici ore di lavoro ininterrotto. Quando abbiamo iniziato, la nostra missione era fare una rivista per PlayStation che rispettasse i lettori dandogli qualità e pertinenza. Stiamo ancora cercando di migliorare e con il vostro aiuto siamo sicuri che ci riusciremo. Finché voi ci mostrerete questo calore, stai pur certo che non vi abbandoneremo mai.
Ciao e se hai delle domande, sai dove trovarci.



Ciao amici di PSM!
La vostra coloratissima rivista è la migliore in assoluto!!!
Non me ne sono perso nemmeno una copia (va beh! Finora ne sono uscite solo 3... ma continuerò così anche in futuro).

FAN ART

Benvenuti nella nostra sezione Fan Art! Chissà che non sia un primo trampolino di lancio per nuovi grafici di videogiochi! Se volete vedere un vostro disegno pubblicato su queste pagine tutto quello che dovete fare è spedirci una copia del vostro capolavoro! (Accettiamo anche gli originali, ma non possiamo rispedirveli). L'indirizzo è sempre lo stesso: **PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING– Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma**. Coloro che disegnano col computer possono mandarci le immagini all'indirizzo e-mail: **playpres@uni.net,** ricordandosi di scrivere "Fan Art" nella riga del subject. Ed ora tutti a disegnare!



▲ Finalmente sono arrivate anche le opere dei nostri lettori italiani. Stefano Bonili di Illasi (VR) ha deciso di farci scoprire cosa succederebbe se Lei-Fang di *Dead or Alive* dovesse per sbaglio ritrovarsi in *Resident Evil 2*.



▲ Wow, Tifa al chiaro di luna! Grazie a Larry Jarman per aver realizzato i nostri sogni.



▲ Questo Sephiroth avvolto nei pensieri e opera di Aki.



◄ Chad Seip ha usato gli acquerelli per colrare questo bellissimo disegno con Chun Li in azione. Bella prova, Chad!



► Con questo disegno, Marco Bettuzzi ci dimostra il suo amore per i GDR.



◄ Petter Engelin ci ha spedito dalla Svezia questo schizzo di Cloud in sella al Chocobo.



◄ Jos Fouts ci ha inviato questa Chun Li vestita a puntino e pronta alla lotta!

Mi chiamo Alexandra, ho 20 anni, e non vivo senza la mia PlaysStation.
Andavo in sala giochi prima ancora di saper leggere, ho avuto un C 64, poi ho giocato sul PC e ora ho acquistato la supermitica console della Sony... sono una ragazza, ma non ho mai avuto problemi nei confronti dei videogiochi, anzi ne avrei se non ci fossero. Non sono una fanatica e non me ne intendo molto, però mi piace giocare, persino ai poco femminili Picchiaduro! (Mi piacciono anche i cartoni giapponesi che tutti i miei coetanei e coetanee hanno senz'altro guardato da piccoli).
Fino a quando ho letto la lettera di Manila (PSM n° 3), non mi ero mai posta il problema del sesso dei videogiocatori, ma pensandoci bene, le uniche donne (rarissime) che ho mai visto entrare in un negozio specializzato, erano madri che cercavano un regalo per il figlio che era stato promosso a scuola. In sala giochi invece incontri solo fidanzate annoiate di scatenati al flipper.... MAH?!? Non so perché, ma sembra veramente che le ragazze siano schifate dai videogiochi.
Se ci sono altre ragazze come me e Manila, spero si facciano sentire! (A proposito, dove abita Manila? Vorrei anch'io un disegno sulla console).
Ora vorrei porvi delle domande:

1. Ho ricominciato *FFVII* perché la prima volta ho perso un sacco di segreti ed anche Vincent Valentine, nel senso che non sono riuscita ad incontrarlo... Dove devo cercarlo?!? E' importante che mi diciate dove trovarlo, ne va della mia salute mentale!

2. Quando esce in Italia *Breath of Fire III*? Il mio negoziante di fiducia dice che sta ancora aspettando la versione USA e che non sa niente di quella EURO...
Ma io sono mesi che lo aspetto!!!
Grazie per la guida a *RE 2*! E' utilissima.
I vostri sticker sono fantastici... A quando le miniature di *FFVII* o di altri giochi? So che sono costose, ma sono sicura che gli appassionati sarebbero disposti anche a pagare qualche soldino in più per la rivista se contenesse qualche gadget altrimenti introvabile (almeno per me, nella mia regione non ci sono negozi che ne vendano).
VI FACCIO ANCORA TANTISSIMI

COMPLIMENTI, CONTINUATE COSI'!!!

P.S. Scusate l'ignoranza, ma cosa significa OTAKU?
CIAO!

Alexandra Tubaro
Via dei Rizzani 34/4
33010 Pagnacco (UD)

LUCA: Cara Alexandra, fa sempre piacere ricevere delle lettere di ragazze. Questo non per motivi strettamente ormonali, ma anche perché aiutate gli sviluppatori a capire che i videogiochi non sono solo un passatempo tipico dei ragazzi. Ormai sono sempre di più le ragazze che giocano ai videogiochi, ma spesso tendono a nascondere questa loro passione per paura di essere prese in giro. Preparando un articolo su questo argomento (articolo che presto pubblicheremo) abbiamo scoperto di come le software house non considerino assolutamente il pubblico femminile. Questo non vuole dire che debbano esistere giochi solo per maschi e giochi solo per femmine. Forse però si potrebbero tenere presenti alcuni aspetti che renderebbero i giochi più graditi a un pubblico femminile.
Spero che dopo la tua lettera e quella di Manila (di cui sto ancora aspettando i disegni), arrivino altre lettere di ragazze per poter approfondire questo argomento. In fondo il nostro sogno è che la rubrica "Contatto" possa servire anche per comunicare, discutere e ragionare insieme e non solo per rispondere a domande.
A proposito... ecco le risposte ai tuoi quesiti:

1. Per trovare Vincent devi andare nella Shinra Mansion, la grande casa che si trova a Nivelheim. Entraci e apri la cassaforte con la seguente combinazione: premi la croce direzionale a destra fino a 36, poi premi verso sinistra fino a raggiungere 10, poi a destra fino a 59 e di nuovo a destra fino a 97. Premi O per confermare ogni numero e passare al successivo. Dovrai riuscirci in soli 10 secondi. All'interno troverai una chiave che apre la cripta che si trova nei sotterranei (lungo la strada che porta alla libreria). Esamina la bara centrale e troverai Vincent. Dovrai disturbarlo due volte e poi lui si unirà al gruppo.

2. Momentaneamente non sappiamo nulla di certo, ma se vuoi nel frattempo ti consigliamo di dare un'occhiata anche ad *Alundra*.

Purtroppo le miniature sono veramente molto costose, ma non perdete le speranze forse un giorno riusciremo ad allegarne una al giornale.
***Otaku* è un termine giapponese che indica una persona fanatica di qualcosa.**
Normalmente è riferito ai fanatici dei cartoni animati e dei fumetti, ma con lo strapotere della PlayStation iniziano a proliferare anche gli Otaku di videogiochi.



Nonostante Castelvania sia uscito da un po' di mesi, sembra che il suo fascino non sia ancora svanito del tutto.

Aspettiamo un'altra tua lettera per continuare il dibattito sul mondo dei videogiochi.
Ciao!

Cari amici di PSM,
sono un ragazzo di 24 anni che ha bisogno di aiuto nel risolvere un gioco davvero difficile.
Il vostro giornale è il migliore e lo sarà per sempre se continuate così. Ho letto il vostro articolo riguardante la soluzione di *Castelvania* e devo dire che è fatta bene, però non riesco a capire come faccio a prendere l'anello d'argento (che sarebbe la stella *4 sulla rivista) nella sezione della prima mappa, se nel corridoio a fianco alla porta blu ci sono tantissime spine dove non posso camminare e tentare di aprire questa benedettissima porta. Penso che questo non sia solo un mio problema ma anche di tutti coloro che tentano di risolvere questo benedettissimo gioco. Spero che la soluzione o la risposta a questo caso la pubblicherete sul prossimo numero di giugno, altrimenti sarò costretto a vendere il gioco perché ho giocato esattamente tre mesi rimanendo sempre in questo corridoio pieno di spine usando qualsiasi arma con esito negativo. Vi voglio tanto bene. Andate veramente forte.

Rebezzi Marco
Via Contrada Medico N°23
CAP 72019
San Vito dei Normanni (BRINDISI)

ALESSANDRO: OK Marco, speriamo che questa risposta possa aiutare anche altri giocatori dispersi nel castello di Dracula. Nella parte più bassa del castello, nella sezione di destra dovresti aver trovato una stanza buia piena aculei. Per passare questa stanza devi trasformarti in pipistrello ed utilizzare il potere del Radar che trovi nella locazione R13 della nostra mappa. Dopo che hai superato questa stanza continua dritto finché non arriverai alla Spike Breaker Armor indicata sulla mappa con la stella *1. Se indossi questa armatura potrai distruggere gli aculei che ti impediscono di raggiungere la porta dove si trova l'anello d'argento.
Ora non dovresti più avere problemi per raggiungere ed eliminare Dracula.

Spett.le Redazione di PSM
Nel vs. numero di maggio '98 ho trovato la guida per poter risolvere *Riven*. Tutto ha proceduto bene, ma nella stanza delle tavolette non riesco a risolvere il puzzle (credo di aver seguito l'ordine esatto delle tavolette, che del resto è un po' vago!).
POTREI AVERE UN AIUTINO?

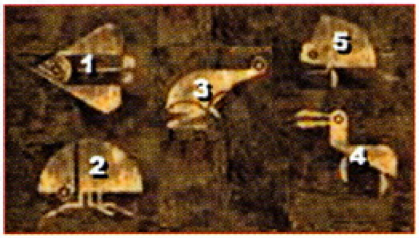
Certo di una vs. risposta vi faccio i complimenti per la rivista e buon lavoro!
Ciao
Marco

NOAH: Ok, Marco eccoti un'altra spiegazione di come procedere per risolvere l'enigma:
Girati finche non vedrai la porta da cui sei entrato, poi conta sei pietre partendo da sinistra, conta anche quelle che si vedono solo parzialmente. La pietra giusta dovrebbe avere un pesce disegnato sopra. Ora vai verso la prima pietra sulla sinistra dove dovrebbe esserci disegnato uno scarabeo, girati a destra e attiva la seconda tavoletta, quella con la rana disegnata sopra. Girati nuovamente a destra e attiva al settima tavoletta contraddistinta da uno strano pellicano e la quarta contraddistinta da un buffo animale triangolare. Ora la porta si aprirà. Non credo che si possa spiegare meglio di così.

La rivista che mi appresto a leggere era proprio come sognavo: Script di Copertina, Monitor, Aggiornamenti, Pagellone e così via...
Prima di tutto voglio congratularmi per i disegni: fantastici. E' bello sapere che c'è qualcuno che sta piegato sul computer per ottenere notizie sulla console di mamma Sony.
E ora la mia disperazione: i trucchi dati per *Resident Evil 2* USA non funzionano nel gioco PAL: dove si trova il cassone, dove c'è il lanciarazzi, mitra & fucile gatlin? Da notare che io gioco alla versione facile. Io ottengo un voto A o B & i trucchi non funzionano.
Vi chiedo di ripubblicare i trucchi parola per parola & soprattutto che voto bisogna ottenere.
Grazie di tutto attendo una risposta.

Francesco Salis
Via Monte Arcì, 19
Cap 09047 Selargios (CA)

ALESSANDRO: *Resident Evil 2* e un gioco veramente strano. O è dotato di vita propria o ci sono delle oscure variabili che lo influenzano. Molti giocatori ci chiamano perché addirittura non riescono a sbloccare il gioco B dei personaggi. Altri invece si beano per essere già riusciti a finirlo con Tofu. Nel tuo caso il problema è che devi settare la difficoltà di gioco su "Normale". Ad ogni modo eccoti di nuovo la spiegazione dettagliata di



Eccoti i simboli delle pietre che dovrai premere. I numeri indicano l'ordine con cui dovrai attivarle.



▲ Finiremo mai di scoprire i segreti di *Final Fantasy VII*? A giudicare dalla lettera di Nicola credo proprio di no!

come sbloccare i segreti del gioco.

Armi Con Munizioni Infinite
Per poter prendere il mitragliatore con munizioni infinite bisogna finire un gioco B con un voto di A o B senza usare mai un spray medico. Per il Fucile Gatling dovrai finire un gioco B con un voto di A o B senza salvare. Infine per riuscire a prendere il lanciarazzi dovrai finire il gioco A con un voto di A o B.

Giocare con Tofu
Finisci il gioco A ed il gioco B sia di Leon che di Claire cercando di prendere un voto di A. Ti verrà chiesto se vuoi accedere ad un personaggio normale con le munizioni infinite o a un nuovo scenario. Scegli quest'ultima opzione.

Giocare con Hunk
Devi finire i quattro scenari base più quello di Hunk. La prossima volta che giocherai sarai un'enorme fetta di Tofu armata di coltello.
Tutti i trucchi funzionano sicuramente quando la difficoltà di gioco è settata su "Normale".
Speriamo in questo modo di aver aiutato anche altri giocatori.

Mitica reda di PSM,
sono un videogamer dall'età di 7 anni e vi ammiro immensamente.
Vorrei fare una precisazione riguardo alla lettera di Giovanni Grassi di Latina; vi chiedeva se a *FFVII* é possibile ottenere tutte le materia a livello Master.
Ecco il modo: nella casa più a destra di Kalm (la prima città dopo Midgar), all'ultimo piano, c'è un vecchietto che desidera tre oggetti da voi:

1. Un GUIDE BOOK.
2. La Earth Harp.
3. La Desert Rose.

Il GUIDE BOOK si ottiene usando Morph sul Gosth Ship, (il vascello fantasma con sopra uno scheletro) che appare nel reattore sommerso, dove si trova il tunnel marino con le pareti trasparenti.
Dandolo al vecchietto, costui vi darà la Materia rosa Underwater, che toglierà il timer quando combatti la Emerald Weapon (sotto il mare).
La Earth Harp e la Desert Rose si hanno esclusivamente dalla Emerald Weapon e dalla Ruby Weapon.
Dandole al vecchio potrai scegliere di avere tutte le master materia (!!!!!!!) o un chocobo d'oro.
Con le materie master puoi andare a cosmo canyon ed esaminare le Huge materia, che ti daranno, oltre alla Bahamut ZERO, le MASTER MAGIC, MASTER COMMAND e MASTER SUMMON.
Queste non ti tolgono o levano hp e mp, e occupano un solo slot per fare tutto.
Puoi averle anche portando da te tutte le materie a livello master, ma entrambi i modi sono difficilissimi.
Per uccidere l'Emmy Weapon avrai bisogno di 2 Mimic (fai riprodurre la prima), la shield, e la Knights of the round almeno al 4 livello e la W-SUMMON.
Usa due volte la Knights e mimala per ogni personaggio, finché non leverai a Emmy il suo milione (!!!!) di Hp.
Per Ruby è più diffcile, comunque equipaggia un solo personaggio con le materie di sopra, la Mystile e la Final Attack, che si ha da Battle Square finendo il duello segreto, che si ha equipaggiando Cloud con la Ultima Weapon, la W-Summon, e l'Omnislash.
In pratica attacca il revive al final attack e tutte le volte che la Ruby ti ucciderà potrai resuscitare per ogni livello della Final Attack.
Provate finché non riuscite, poi fatemi sapere!!

Nicola Del Monaco

► **NOAH: Ragazzi questo è un trucco veramente tosto. Così tosto che non è facile da portate a termine al 100%. Quindi datevi da fare e finalmente riuscirete ad avere tutte le materie a livello Master. Grazie Nicola per la dritta. Ora vogliamo che anche gli altri lettori ci spediscano trucchi e strategie super riguardanti qualsiasi gioco per PlayStation. In questo modo diventeremo una squadra veramente imbattibile.**

Cari amici di PSM,
siamo due amici di Roma appassionati di qualsiasi tipo di videogiochi, entrambi abbiamo una PlayStation ed un PC, siete mitici, la vostra rivista è bella, ma che dico eccezionale, ma che dico megagalattica (Slurp!! Slurp!!) e non cambiate il prezzo, poiché 7.900 £ è una cifra del tutto accettabile (se lo farete daremo fuoco a tutti i camioncini della distribuzione, e non scherziamo, scherzo).
Ora passiamo ad una serie di domande:

1. Quando potremo vedere *ISS PRO 2* sulla nostra mitica console?

2. *Gun Bullet* è solo il titolo cambiato del coin-up *Point Blank*? O comunque è un gioco nel quale si usare la pistola G-Con 45?

3. Che ne pensate di *Judge Dredd*, magari dandogli la mitica valutazione 1-5 (non cambiatela!!)?

4. Esiste un BUON gioco di calcio manageriale dove si possa giocare al campionato Italiano (tipo PC *Calcio 6.0*)?

5. Sapete qualche cosa in più su *Tomb Raider 3*? Uscirà solo per PlayStation 2?P.S.: Vi prego pubblica-

smart bomb

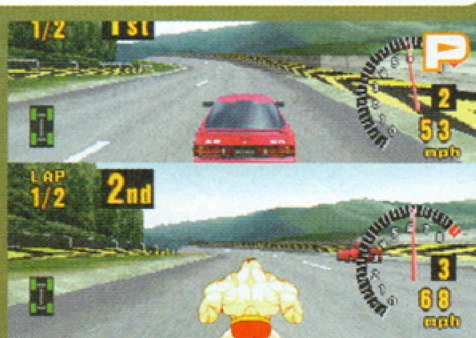
GRANDE ESCLUSIVA!!! ESCE FINALMENTE STREET FIGHTER VS GRANTURISMO!



20 PERSONAGGI! PIU' DI 100 MACCHINE!



ATTACCHI COMBINATI!



MODALITA' SPLIT SCREEN PER CORRERE IN DUE!



Lara si sta già preparando per la sua prossima avventura su PlayStation.

teci (anche perché non ci va di farvi ulteriori minacce!).

P.P.S.: Continuate così!

Grazie per l'attenzione
Manuele & Andrea

STEVE: Non vi preoccupate ragazzi, per ora non sono previsti aumenti di prezzo. Quando saremo costretti a farlo, distribuiremo la rivista con furgoncini corazzati e ignifughi!

1. La sua uscita dovrebbe essere stata posticipata dopo i mondiali, ma attualmente c'è molta confusione sulla data d'uscita dei giochi di calcio.
Ogni giorno le date d'uscita ci vengono anticipate o posticipate.

2. Effettivamente *Gun Bullet* è il nome occidentale di *Point Blank*; ed è compatibile con la G-Con 45.

3. *Judge Dredd* si merita un bell' 1 e 1/2! La grafica è povera e scattosa. A volte è impossibile evitare di essere colpiti e i FMV sono penosi. Con il prezzo del gioco vi potete comprare una cinquantina di gelati e sicuramente vi divertirete di più!

4. *Kick Off World Manager* dovrebbe avere tutte le caratteristiche che avete richiesto.

5. Chi sparge in giro queste voci?!? L'uscita di *Tomb Raider 3* è tranquillamente prevista per dicembre. Il gioco potrebbe subire un cambiamento di titolo, ma la sostanza resta quella.

Carissimi redattori di PSM
Io sono un vostro accanito lettore, e ho una "PlayStation" con 2 cassette e non riesco ad andare avanti. Della prima, che è MORTAL KOMBAT TRILIGY, vorrei sapere le mosse, fatality e combos; e della seconda che è THE LOST WORLD JURASSIC PARK non riesco a superare il quarto livello.
Vi chiedo AIUTOOO!!! Se potete...
In attesa di una vostra graditissima risposta vi mando i miei più affettuosi saluti e auguri per la vostra rivista.

MATTIA GUIDETTI anni 10
Via Varolio, 4
40133 BOLOGNA

CARLO: WOW! Mattia si accontenta di poco! Scherzi a parte, purtroppo non abbiamo abbastanza spazio nella sezione Contatto per poterti elencare tutte le mosse di *Mortal Kombat Trilogy*. Forse in futuro pubblicheremo una mini guida per venire incontro a voi appassionati di giochi di combattimento. Per quel che riguarda *Jurassik Park*, ti consiglio di procurarti il numero 4 di PSM, lì troverai un trucco per saltare quell'odioso quarto livello.

Carissima Redazione di PSM,
sono un ragazzo di 15 anni e mi chiamo Alessandro. Dopo essere stato colpito dai primi due numeri della vostra rivista, devo informarvi che mi avete deluso. Vorrei darvi qualche suggerimento. D'accordo che siete "La rivista più venduta negli USA", ma noi siamo in Italia e salvo qualche privilegiato che possiede una PSX modificata, i giochi americani non interessano a nessuno (...)
Quando ho visto il "Checkpoint" sono rimasto positivamente colpito, per poi essere deluso leggendo che i dati si riferivano ancora una volta a giochi americani. Anche le recensioni potrebbero essere più lunghe, ma sorvoliamo. Per finire la "romanzina" da quel che vedo sembra proprio che vi limitiate a tradurre la rivista americana, spero proprio che non sia così. Per concludere vorrei vedere questa lettera pubblicata o almeno i miei consigli messi in opera, pena la perdita di un fidato cliente.
(...)

Alessandro Noto, Torino

Cara Redazione di PSM,
chi vi scrive è un ragazzo che ha appena comprato il n° 3 di PSM di giugno. Innanzi tutto volevo presentarmi: ho 19 anni, mi chiamo Stefano e – ovviamente- sono un possessore di una PlayStation. Il motivo della mia missiva è molto semplice: essendo questa una pubblicazione nuova e avendo voi chiesto suggerimenti dai lettori, vorrei darvi qualche personalissimo consiglio per cercare di migliorarla. Analizzo qui di seguito i difetti (visto che i pregi sono già stati analizzati da molti lettori pubblicati nella vostra rubrica della posta) della rivista in modo analitico, così che siano più facilmente analizzabili singolarmente.

1. La maggior parte (se non tutta) di PSM è una traduzione dell'omonima rivista americana. Questo, se è vero che può essere sintomo di qualità, porta anche una certa "freddezza" nel rapporto tra lettore e redattori. Forse sono troppo "romantico", ma è bello sentirsi legati in certo qual modo con i ragazzi che scrivono la rivista da un rapporto quasi fraterno. Se posso fare nomi, ciò succede con i lettori più affezionati di "Consolemania", per esempio.

2. La lunghezza (meglio dire la cortezza) delle recensioni. Questa è la parte più dolente di tutte. Infatti sono ECCESSIVAMENTE STRINGATE. Mezza pagina (comprese le figure) è troppo poco.

3. L'"americanità" delle recensioni e delle news.

4. Le soluzioni (o strategie, come vengono chiamate su PSM).
"Anche le soluzioni non vanno bene!?!" direte voi. Vanno benissimo, rispondo io. Sono dettagliatissime e ben fatte. Cosa c'è che non va? La lunghezza (anche qui!).

5. Il prezzo. Inutile negarlo, è altino. 7.900 lire è un prezzo più elevato di quello dei vostri più diretti concorrenti.

Spero che abbiate capito che le mie critiche hanno uno spirito costruttivo e vogliono essere uno sprone per voi per cercare di migliorare PSM. Di certo non vanno dimenticate tutte le altre caratteristiche splendide e le qualità che comunque caratterizzano questo magazine.
(...)
Tanti saluti e un grandissimo in bocca al lupo per il futuro.

Stefano Giussani

Vorrei esporVi delle critiche riguardo a delle pecche abbastanza fastidiose riscontrate sulla Vostra rivista. Naturalmente, critiche costruttive, perché da acquirente quale sono della Vostra rivista ogni mia critica è solo un suggerimento al miglioramento della testata.
(...)
Senza dilungarci oltre, io direi che l'aspetto più fastidioso della testata sia la sua FORZATA attinenza alla controparte americana. Tutta la rivista è permeata dal confronto tra Giappone e USA, senza mai considerare l'Europa se non come se fosse un continente lontano.
(...)
Concludendo, vorrei dirVi che ovviamente prima non c'è stato spazio per i complimenti, per tutti gli aspetti positivi della rivista, come il look accattivante e la grande quantità di informazioni, e lo stampo nettamente USA con le scritte fosforescenti e copertine che luccicano... (that's cool!).
Ancora complimenti e, per il resto, continuate così.
Saluti

Michele Giordano '80 (Torino)



**ALESSANDRO, CHRIS, CARLO, STEVE, LUCA, BILL, NOAH: Dopo tante lodi, ecco arrivare le immancabili critiche. La critica che ci sembra più comune è anche quella che ci fa più male. Soprattutto perché non vera!
Ci accusano di fare solo una mera traduzione del PSM americano, di limitarci a portare in Italiano gli articoli fatti da Chris & co.: in realtà le cose sono molto diverse.
So che ad alcuni (pochi) di voi può sembrare strano, ma le redazioni di PSM collaborano attivamente. Grazie a Internet, l'IRC e la videoconferenza per noi è possibile consultarci giornalmente per la realizzazione del giornale. Chi tra voi ha la possibilità di confrontare la versione americana con quella italiana, si accorgerà subito di parecchie differenze. Ancora una volta rimarrete a bocca aperta: la versione italiana è più ricca di contenuti e le soluzioni dei giochi sono più accurate (infatti la soluzione di *Resident Evil 2* corretta è proprio arrivata dalla redazione Italiana - NdChris!).
Se volete, criticate il nostro metro di giudizio, l'arroganza nello sbandierare la nostra sudata indipendenza, ma non dite che la rivista è solo una traduzione perché state voi stessi prendendo un abbaglio.
Se notate una forte presenza del mondo USA è perché gli Stati Uniti e il Giappone sono i paesi dove si produce il 90% del software. E' logico che se vogliamo darvi notizie e anteprime sempre calde, dobbiamo fare riferimento primario a quei due mercati. Certo, in Italia i giochi di calcio e di corse vanno moltissimo, ma è anche vero che c'è un interesse crescente per i giochi d'avventura (*Resident Evil 2* ha battuto tutti i record di vendita dei vari *FIFA*) e per i GDR. E' difficile riuscire ad accontentare tutti, ma noi ci stiamo provando.
Senza annoiarvi troppo con le meccaniche redazionali, vogliamo spiegarvi il decalogo di PSM. Queste sono le regole che ci siamo imposti per cercare di realizzare un prodotto che avesse come scopo principale la qualità.**

1. Ascoltare critiche e suggerimenti per crescere insieme.

2. Lavorare assiduamente per verificare ogni notizia. Questo significa che, a parte quelle che si trovano all'interno della rubrica Gossip che si riferiscono a delle voci non confermate, tutte le altre notizie sono praticamente sicure. La redazione italiana e quella USA cercano continue verifiche dai programmatori, dai produttori e dai distributori.

3. NON recensire mai demo incomplete! E' facile fare delle recensioni su delle anteprime. Se spostassimo tutte gli articoli delle Anteprime nella sezione Recensioni, potremmo avere un vantaggio incolmabile sulla data d'uscita! Giudicare un gioco incompleto è una mossa assolutamente scorretta. Forse dovrete aspettare un mese in più, ma state sicuri che le nostre Recensioni sono state fatte dopo aver realmente provato il gioco definitivo.

**4. Cercare di dare più informazioni ed immagini possibili per ogni anteprima. Nelle recensioni esaminare gli aspetti positivi e negativi di un gioco. La qualità per noi è più importante della quantità.
Ringraziamo Michele, Stefano e Alessandro per averci dato l'opportunità di chiarire questi punti e per averci fatto capire che bisogna essere più espliciti su determinate meccaniche redazionali.
Se avete altre critiche noi siamo qui pronti per discuterne.
Ciao!**

MARKETPLACE

il posto giusto dove comprare, vendere o scambiare giochi, periferiche e qualsiasi altra cosa del mondo playstation

Avete vecchi titoli che non usate più e sono sommersi dalla polvere? O forse siete vittime di un regalo toppato da un volenteroso parente lontano? O forse andate in giro per negozi dicendo: "Mi hanno regalato questo, ma lo avevo già. Conoscete qualcuno disposto a prendere il gioco indietro?". Bene ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

Se volete mandare gratuitamente un annuncio a PSM, dovete solo scrivere il vostro nome, indirizzo e/o E-mail; diteci se cercate, vendete o scambiate, più una breve descrizione di ciò che offrite o state disperatamente cercando. Non dimenticate di mettere "market place" come oggetto dell'E-mail. **PSM** non si assume nessuna responsabilità sulla qualità del materiale proposto.

Vendo
FINAL FANTASY VII versione americana, MOTO RACER, V RALLY e TOTAL NBA 97 zona Milano.
Giacomo 0335-8353651
e-mail g.lovati@mi.flashnet.it

Vendo
i seguenti giochi per PSX: Porsche Challenge, Formula 1, Broken Sword 1.
Scambio i giochi sopra elencati solo con: Resident Evil 2, Fighting Force, Grand Theft Auto.
Cerco persone disposte a scambiare consigli su FFVII.
Per informazini contattare l'indirizzo E-mail: HYPERLINK
"mailto: vincijim @.tn.village.it"
Chiedere di **Vincenzo**.

Vendo
Sega Megadrive II e 5 giochi anche separatamente:
Mortal Kombat III, Virtua Fighter 2, Spot goes to Hollywood, Super Skidmarks Plus, Quak Shot & Castle of Illusion.
Ogni articolo a metà prezzo,
Lorenzo 0586/682255 ore serali.

Vendo
volante con pedaliera - Gameste Psx mai usato, causa doppio regalo a L. 130.000, compatibile con Playstation. Vendo inoltre cd per PSX di qualsiasi tipo L. 50.000 cad. Per richiedere la lista completa dei giochi e per qualsiasi altra informazione telefonare allo 0966/660100 ore serali e chiedere di **Valerio**.

Vendo
i seguenti titoli per Playstation: F.1, Overboard! (nuovo, regalo doppio), Destruction Derby 2, tutti tenuti come nuovi, £ 50.000.
Vendo inoltre volante, pedaliera e cambio Mad Catz, nuovo, usato pochissime volte, per £ 100.000.
Cerco inoltre, a buon prezzo oppure scambiandolo, Parappa the Rapper e Wipeout 2097.
Tel. 050/826167 ore cena - indirizzo e-mail HYPERLINK
"mailto:laura@ifam.pi.cnr.it"
Chiedere di **Francesca**.

Vendo o scambio:
NBA live '97; Total NBA '96; Total NBA '97; Ridge Racer Revolution; Rayman; ISS PRO; Tekken 2; Battle Arena Toshinden 2; Crash Bandicoot; Adidas Power Soccer; Tomb Raider; Tomb Raider 2;
Resident Evil 2; Final Fantasy VII; Madden NFL '97;
Wipeout 2097; MotorToon GP 2; Die Hard Trilogy.
Tutto il materiale è come nuovo (anche i titoli vecchi).

Spedite il tutto al seguente indirizzo:
PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
I navigatori Internet posso usare il nostro indirizzo di posta elettronica:
PLAYPRES@UNI.NET

Richiedo massima serietà per chi fosse interessato.
Per informazioni su prezzi o qualunque altra cosa Tel. 0521/888232
e chiedere di **Paolo**.
P.S. Possibile anche la vendita in blocco di tutti i giochi a prezzo da concordare.

Vendo
giochi per PlayStation, quali Total NBA '97, Fighting Force, Fifa '98: Road to World Cup e tanti altri, tutti a L. 45.000 (+ spese di sped.) cad.
Per informazioni tel. 011/4524739.
Chiedere di **Francesco.**

Vendo
Nintendo 64 completo di scatola con istruzioni, prezzo trattabile.
Questa inserzione vale solo per chi abita a Bologna.
Roberta 051/370074.

Vendo
per Sony PlayStation versione pal "Fifa Road to World Cup '98" e "Bloody Roar" praticamente nuovi a prezzi veramente incredibili (causa regalo altri giochi di combattimento).
Contattatemi, non ve ne pentirete!
Una telefonata costa solo 200 lire e ne potreste risparmiare ben più se la farete!
Chiamate ore pasti allo 0536/832927 e chiedete di **Giuseppe**.

Vendo
PlayStation nuove, con due joystick, una memory card, e con modifica per leggere ghiochi giapponesi, americani, ecc.
a L. 340.000. Spedizioni in tutta Italia.
Telefonate dopo le 20.00 allo 0331/262554, e chiedere di **Francesco**.

Vendo
Tomb Raider II lit. 55.000, Soulblade lit. 55.000, Battable Arena, lit. 30.000, Fifa '98 lit. 60.000.
Scambio Toca Touring Car con V Rally.
Compro V Rally, massimo lit. 30.000.
Per informazioni telefonare allo: 0338/2090756. Chiedere di **Roberto** (telefonare dopo le 20:00).

Vendo, compro, scambio
software per PlayStation. Solo titoli originali a disposizione: Tekken 3, Resident Evil 2, Actua Soccer 2, Marvel Super Heroes, e tanti altri, cerco in particolare Dead or alive, Total NBA '98, World Cup '98 ecc. Telefonare in ore serali e chiedere di **Nico** al numero 0347/7357682.

Vendo
per PSX i seguenti titoli originali: Tekken 3 (Jap) L. 90.000, Gran Turismo (Jap) L. 70.000 + s.p., Resident Evil 2 (Pal), World Cup '98 (Pal) L. 60.000 cad., Dead or Alive (USA) L. 70.000, Ghost in the Shell (USA), Street Fighter ex Plus A. (Pal), Tomb Raider 2 (Pal) a L. 50.000 cad. + s.p.
Tutti in ottime condizioni, no perditempo per info: **Marco**, tel. 089/522217

Vendo o scambio
i seguenti titoli per PlayStation Pal come nuovi: F1 '96 a L. 40.000. Rascal, Fifa '98, Hercules, Actua Soccer 2, Namco Tennis, Tekken 2, Street Fighter a L. 50.000 cad.
Cerco Resident Evil D.C.; Tomb Raider 2; Namco Museum vol. 1 e 2. Telefonare a ore pasti a **Luca** Tel. 051/6146795.

Vendo
Worms L. 29.900; Destruction Derby L. 24.900; Castlevania L. 70.000; Porsche Challenge L. 35.000
Scambio: Porsche Challenge con Micro Machines V3; Worms + Destruction Derby con Final Fantasy VII oppure Overboard.
Inviatemi la vostra lista di gochi usati e il vostro numero di telefono.
Sari Simone, Via Padullo n° 33, cap 26864, Ospedaletto Lodigiano (Lo).
Tel. 0377/86318.

Vendo o scambio
per PSX: Speedster, Iron & Blood, Tobal 1, Blam Machined, In the Hunt, Jupiter Sricker, NHL Powerplay, X-Com 2, Street Race, WWF, MK3, X2, Discoworld, Adidas, Space Hulk, Davis Cup, Wievpoint, Fade to black, King's Field, Pandemonium, Pitball, Magic Carpet, 4-4-2, G Police, Kain, Valdal Hearts, Tunnel B1, Air Combat, Soviet Strike, Cheesy, Victory Boxing, Twisted Metal, Rally Cross, Epidemic, Floating Runner, Hexen, Croc.
Tel. 0347/2516784 **Alexander**

Vendo
Tekken III (Jap), Resident Evil II (USA), Need for Speed III (Pal), joypad dual shock (Jap) e pistola con pedale, tutto a prezzo trattabile.
Telefonare al 0347/4325315.

Vendo
per PS-X i seguenti titoli: Street Fighters EX Plus Alfa (Pal) Tomb Raider II (Pal); Ghost in the Shell (USA) a L. 50.000 cad. + sp.
Tutti nuovissimi ed originali.
Per informazioni **Marco** tel. 089/522217.

Vendo
a £180.000 Console Nintendo NES con due Controller, Pistola Zapper, adattatore universale e 10 giochi.
Tutto in perfette condizioni.
Telefonate, solo se interessati, dalle 12.00 alle 13.00, allo 0966/45370 e chiedete di **Rocco**.

Vendo/cerco
giochi per PSX originali a poco prezzo.
Annuncio sempre valido.
Telefonare all 059/908291 chiedere di **Gibbe**.
E-mail giagavi@tin.it

Cerco
per PlayStation Pal i seguenti gochi usati, originali:
Gran Turismo, One, Breath of Fire 3, Alundra (in italiano) Grand Theft Auto.
Vendo in versione Pal: Adidas Power Soccer 2 e Colony Wars (un mese di vita) come nuovi. Sono disposto ad eventuali scambi con questi due giochi. Vendo inoltre cavo link e multi tap per Gameboy, più alcuni giochi.
Per informazioni telefonare allo 02/4404508 e chiedere di **Andrea** (preferibilmente ore pasti). Annuncio valido solo per la zona di Milano e provincia.

Cerco
disperatamente i seguenti giochi per SuperFamicon in qualsiasi versione:
Mobile Warrion Gundam; Mazinga Z; Front Misson II; Metal Warrior; Gundam F; Patlabor; Tekkaman Blade.
Cerco inoltre: Front Misson Alternative; Front Mission 2; Mobile Suit Gundam; Mobile Suit Z-Gundam; Macross; Jattaman per Playstation.
Pago molto bene.
Tel. ore ufficio allo: 0523/388084 chiedere di **Maurizio**.

Cercate
amici di penna in inglese, francese, spagnolo e portoghese in tutto il mondo? Scrivete a: International Pen Friends Santa Croce 742 30135 Venezia

Cerco
per PlayStation (Pal) il videogioco Test Drive IV. Per informazioni telefonare allo: 045/6700197 e chiedere di **Andrea**.
Annuncio sempre valido.


MA NON SEI STUFO...
...DI GIRARE SOLO IN TONDO?
PlayStation
PAL
WRECKIN CREW
DRIVE DANGEROUSLY
MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO
GIOCO
ESALTATORE DI ADRENALINA.
20 gare diverse, 4 circuiti a tema, 8 pazzi scatenati!
Cidiverte
ITALIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it
TELSTAR
Electronic Studios

RESET

In arrivo il prossimo mese sul n. 6 di PSM



Mortal Kombaaaaat 4!!!



Il prossimo mese vi aspettiamo con tutte le informazioni su MK4. Aspettatevi tutte le mosse, le fatalities, i trucchi, le tecniche avanzate ed altri suggerimenti che vi permetteranno di diventare dei veri maestri nell'arte del Kombattimento. In più, abbiamo vagonate di sorprese da sballo su MK4! Non è facile riuscire a tenera la bocca chiusa, ma abbiamo deciso di farvi aspettare di avere in mano il prossimo numero per sapere di cosa stiamo parlando. Ma credeteci, è roba da leccarsi i baffi!

Grandi Giochi in Arrivo



L'E3, la più importante Fiera americana dedicata ai videogiochi, ha chiuso questa prima metà del 1998. Stiamo preparando un servizio speciale sui migliori giochi che delizieranno i restanti sei mesi. Il che vuol dire *Metal Gear Solid, Spyro the Dragon, Crash 3* e molta altro ancora. Avremo le migliori schermate e le ultime informazioni da chi alla Fiera c'è stato veramente. Anche se siete sotto gli ombrelloni non pensate neanche per un attimo di perdere il prossimo numero di PSM.



La Guida Strategica di Vigilante 8

Abbiamo giocato duro e il prossimo numero vi sveleremo tutto sul nuovo gioco di combattimento in auto della Activision. Stiamo parlando le mappe dei livelli che mostrano le posizioni dei bonus, più strategie avanzate, trucchi segreti e altro ancora. Se siete appassionati di *Twisted Metal*, non potete perdere questo gioco e nemmeno la nostra strategia!

Scusate la nostra arroganza, ma sul prossimo numero ci saranno anche:

- Le **ULTIME** novità sulla PlayStation
- I codici più **NUOVI** per PlayStation
- I giochi di **PUNTA** per la PlayStation
- Un altro **IMBATTIBILE** servizio dal Giappone
- Le recensioni più **ONESTE**
- Interviste **ESCLUSIVE**
- Le strategie più **APPROFONDITE**
- E una sezione di **CONTATTO** strepitosa!

In Più siamo andati a rimescolare tutto il marasma su quei giochi che vostra madre teme:

- Metal Gear Solid
- Crash 3
- Spyro the Dragon
- Madden '99
- Legacy of Kain: Soul Reaver
- Capcom Generation
- NFL Blitz

E non è TUTTO!



L'ULTIMA SFIDA!

Siete sicuri di essere dei veri campioni? Pensate di aver già finito un gioco e di non rigiocarlo più?
Ecco per voi nuovi stimoli e difficoltà per dimostrare di essere degli incontrastati maestri dell'arte videoludica.
Per testimoniare la vostra supremazia e svettare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo:



Play Press Publishing, Viale delle Milizie, 34 - 00192 ROMA
Ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci.

Sfida n.1: Breath of Fire III
Padroneggiare gli Skill

Questo nuovo GDR della Capcom è piuttosto lungo e difficile. Durante la vostra missione incontrerete 17 maestri, ciascuno dei quali vi insegnerà cinque diverse abilità. Per vincere la nostra piccola gara, dovete essere la prima persona a spedirci una foto o una videocassetta che mostri ogni maestro contrassegnato da una stella col proprio nome. In questo modo ci darete la prova di aver imparato tutte le abilità che quel maestro aveva da insegnarvi. Se usate una macchina fotografica assicuratevi di fare più foto perché dovrete far scrollare lo schermo per far vedere di tutti i maestri.

Sfida n. 2: Powerboat Racing
Battere il Tempo del Produttore del Gioco

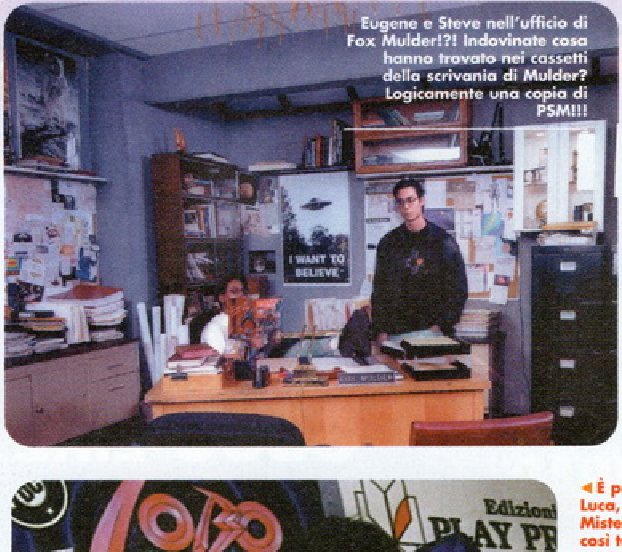
Vogliamo vedere se riuscite a battere il tempo su giro di Jeff Barnhart (il produttore del gioco). Dovete correre sul percorso di New York in modalità Challenge usando uno dei motoscafi. Jeff ha dovuto giocare per intere settimane per controllare che non ci fossero errori nel programma. Solo un vero campione può essere in grado di insidiare il suo record. Per i coraggiosi che ci vogliono provare, sappiate che il miglior tempo sul giro di Jeff (primo giro) è di 55.52 secondi. Se migliorate questo tempo inviateci una foto dello schermo. Non provate ad usare trucchi; sappiamo come scoprirvi!

Sfida n. 3: Tekken 3
Battere il Punteggio di Steve in Modalità Survival

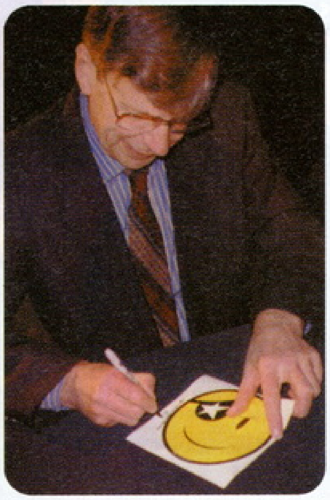
Se siete come noi di PSM, giocherete a *Tekken 3* finché non riuscirete a battere questo record. Anche se avete ottenuto tutti i personaggi segreti e visto tutti i finali, l'unico modo per dimostrarsi dei campioni di *Tekken 3* è riuscire a durare il più possibile in modalità Survival. Steve è riuscito ad atterrare 25 avversari in fila. Sappiamo che tra voi ci sono dei veri campioni, quindi spediteci subito una foto col vostro punteggio. Il miglior giocatore entrerà nell'Olimpo dei campioni e riuscirà a far mordere la polvere a quel gradasso di Steve!

PS

Oh, no –Siamo già alla fine del numero! Gente come finisce presto… A ogni modo, prima di salutarci, ecco qualche foto a sorpresa:



Eugene e Steve nell'ufficio di Fox Mulder!?! Indovinate cosa hanno trovato nei cassetti della scrivania di Mulder? Logicamente una copia di PSM!!!



▲ Quale diabolica cospirazione ai danni di PSM starà organizzando l'Uomo che Fuma?



▲ Si può dire che quel tavolo da biliardo è costato a Charles un'occhio della testa!



◀ È proprio vero! A Luca, Alessandro e Mister X PSM piace così tanto che sono pronti a mangiarla



▶ Grinta ragazzi o il Tyrant vi farà a pezzi!

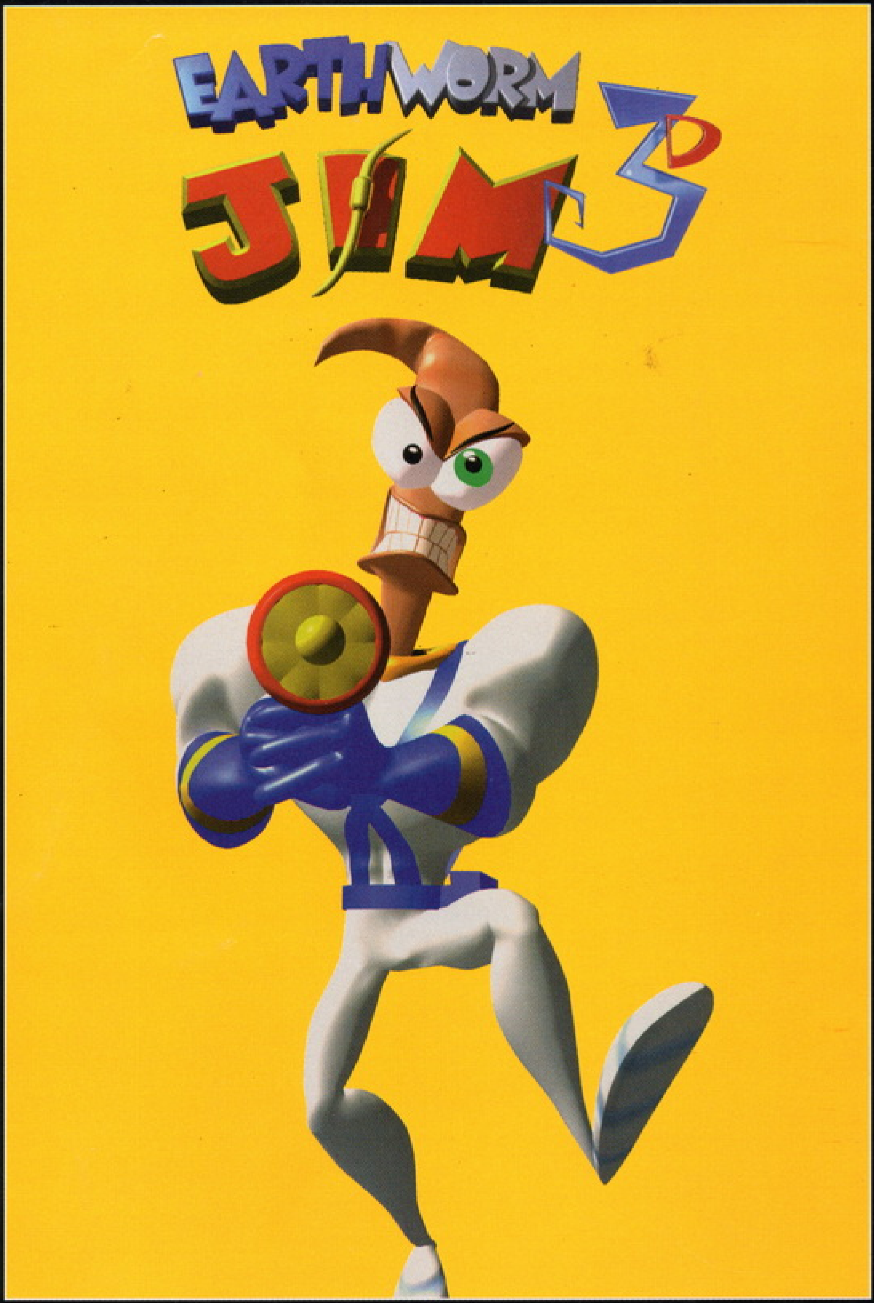


▲ Provate la soda di *Tekken 3*! Carlo ha rubato queste bottigliette dal party organizzato dalla Namco per l'uscita di *Tekken 3*.











Interplay

NINTENDO 64

PlayStation

PC CD ROM

MANUALE IN ITALIANO

E' Lui! E' tornato!
E questa volta è fuori controllo!
Il signore degli anellidi ha letteralmente perso la testa!!
Earthworm Jim si presenta alle nuove generazioni con una prorompente grafica 3D, incredibili puzzle e una comicità senza precedenti.

- **13 nuove armi originali per sbarazzarsi anche dei nemici più agguerriti.**
- **6 ambientazioni uniche per esplorare la mente di Jim e aiutarlo a ritrovare il controllo.**
- **Incredibili e strampalati nemici in sintonia con l'atmosfera dei livelli.**
- **Completa libertà di movimento e di interazione con gli scenari di gioco.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it